ときめきメモリアル2㊙情報独占入手!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年6月13日発行(隔週金曜日発行)第3巻第11号通巻43号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.47
1997 6/13
定価490YEN

ときめきメモリアル2

独占特報

ディレクター立石氏独占インタビュー

大増ページで最新情報満載!

- FFタクティクス
- サガ フロンティア
- フロントミッション2
- フロントミッションオルタナティヴ
- がんばれ森川君2号
- エースコンバット2
- マリーのアトリエ
- パラサイト・イヴ
- ゼロディバイド2
- 悠久幻想曲
- 超光速グランドール

巻頭特報8連発

- パワードール2
- 同級生2
- くるみミラクル
- 神聖伝メガシード
- スペクトラルタワーII
- DEBUT21
- ラグナキュール
- スターボーダーズ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1124572060497

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-6/13

電撃PlayStation Vol.47

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年6月13日発行(隔週金曜日発行)第3巻第11号通巻43号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人

発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集

発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円 本体467円

独占特報／ときめきメモリアル2 巻頭特報／パワードール2 同級生2

発売：主婦の友社

ときめきメモリアル2㊙情報独占入手!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年6月13日発行(隔週金曜日発行)第3巻第11号通巻43号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.47

1997 6/13

定価490YEN

ときめきメモリアル2

独占特報

ディレクター立石氏
独占インタビュー

大増ページで最新情報満載!

- FFタクティクス
- サガ フロンティア
- フロントミッション2
- フロントミッションオルタナティヴ
- がんばれ森川君2号
- エースコンバット2
- マリーのアトリエ
- パラサイト・イヴ
- ゼロディバイド2
- 悠久幻想曲
- 超光速グランドール

巻頭特報8連発

- パワードール2
- 同級生2
- くるみミラクル
- 神聖伝メガシード
- スペクトラルタワーⅡ
- DEBUT21
- ラグナキュール
- スターボーダーズ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.47 独占特報/ときめきメモリアル2 巻頭特報/パワードール2 同級生2

発行:メディアワークス

PlayStation™

私は田中ですが、森川君2号をよろしく。

林「ジャジャーン！お久しぶりです、ステハニー☆林で、す、よ〜〜ん。

なおファンレターの送り先はプレイ！PlayStationステハニー係まで。さよおならプー」

—— 勝手に終わるな！ソフトの解説はどうしたんですか？

林「あらいやだすっかり忘れてたわ。1年半のブランクが私を変えてしまったのね。
アフロで雑誌に出たのが良くなかったのかしら？最近変わったって親戚からも言われるし。
それとも、1年以上なにも仕事しなかったのが良くなかったのかしら」

—— えー、じゃあ森川君2号の解説からお願いします。

林「ではお話ししましょう。プレプレVol.6のナムコCM集に抜けがあるのは
タレントとの契約上の問題があるからでーす。ちなみに『FFVII 始動』が入ってないのは
『開発初期段階の画面を使っているからちょっとなぁ…』とスクウェアの宣伝部長さんが
言ったからよーん。」

—— 聞きたいのは森川君2号についてなんですけど。

林「そんなことなら知らないわね。ハッハッハ」

—— なんで誇らしげなんですか？あんたSCEの人でしょ。

林「ロボットがうんこ食べたりするゲームです。ポテチン」

—— 夫婦善哉。←解説

林「マネージャーに聞いてよ、業界風に言うとジャーマネに」

—— 佐伯さんでしたっけ。

林「それそれ」

—— 佐伯さーん。

林「じゃあボクから説明しましょう」

—— ぜんぜん似てませんよ林さん。顔変わってないし。上目づかいに見ても似てません。
口とがらせてもダメです。鼻にポッキーつっこんでもダメ。わかった。あなた、広報担当のくせに
森川君まだプレイしてないんでしょう。プロデューサーの山元さんにおこられると思ってるんでしょう。

林「仕方ないわね。じゃあ話してあげるわ。トバル2についてね」

—— そうそう。もう、なんでもいいや。

林「『2』にはFFキャラのチョコボが出てくるでしょ、あれ最初はクラウドやセフィロスを
出演させる企画もあったんですって。ちなみにトバルのキャラはね、
そもそもクロノのキャラでやることになってたのが、たまたま開発画面を見かけた鳥山さんが、
こりゃウケそうだから俺にやらせろってつめよったんだって」

—— それはおもしろい話ですね。それで、森川君2号は。

林「ハイハイハイ。それ先に言ってくれなきゃ。ナムコのエースコンバット2！
あれ敵戦闘機のバラエティがすごいの。あんまり数が多いから混乱しちゃって
開発中は橋げたとか石油タンクが敵に混じって飛んでるなんてバグもあったんだって」

—— ・・・仕方ない、今日はこれで終わりにしましょう。山元さん、ごめんなさい。

林「このお詫びは、カラダでね」

ちなみに森川君2号は育て方によって性格が変わる育成ゲーム。
放っておいても勝手に行動して、どんどん育つぞ。しかも少しずつ大きくなるので
何年もプレイしていると画面に入りきらなくなることがあるそうだ。よい子は試してみよう！
というわけで『がんばれ森川君2号』よろしく。

☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）

●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ ……………> GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

©1997 スクウェア/ドリームファクトリー キャラクター:©1997 スクウェア/ドリームファクトリー バードスタジオ/集英社 ©Sony Computer Entertainment Inc. ©GUST CO., LTD.1997 Illustration: ©1995 1996 NAMCO LTD. ©NHL is a registerd trademark and PowerRink is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and marks and Team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and their respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. ©1996 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. ©NHLPA. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association.TM designates trademarks of licensor and is used under license. Designed and developed by Killer Game. ©1996 Sony Intertactive Entertainment Inc.

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

そして、再び彼らにアクセスする時がきた。

20XX年、ネットワーク上で世界を震撼させたXTAL TOWER事件は、
管理プログラムの破壊と、1年を費やしたハッカー達の逮捕劇によってすべては集結するかと思われた。
しかし彼らの真の目的はすでに達成されていた。
それはネットワーク上の"神"として君臨するプログラムとして我々の前に現れる。
コード名は"EVE"。
彼女を止められるのは、ネット上で進化を遂げた『攻性プログラム』達しかいない…。

ZOOM

ZERO DIVIDE 2の極秘情報入り
ソニー［ICレコーダー］プレゼント

［ZERO DIVIDE 2］をお買い上げいただいた方の中から抽選で、ZOOMの開発スタッフが［ZERO DIVIDE 2］の極秘情報を肉声でそっとささやくソニーICレコーダー［ICD-50］を100名様にプレゼント。

様々な情報イメージが展開する仮想空間…。限られたリングを有効に使い、立ちはだかる相手を速やかに倒せ！
“リングアウト”は、あなたの存在の消去を意味する…！

［攻性プログラム］達のボディは、外装パーツに強烈なダメージを与える事により破損し、
生体組織スケルトンをむき出しにする事ができる！耐久性が落ちた所を狙え!!

ハイレスポンス、地形効果、ハング、数々のコンビネーション、飛び道具、最大約200ファイル保存可能なリプレイモード、
トレーニングモード…前作を完全に凌ぐ機能満載!!

3Dポリゴン対戦格闘ゲーム

ZERO DIVIDE™ 2
THE SECRET WISH

6月27日発売予定 5,800YEN（税別）

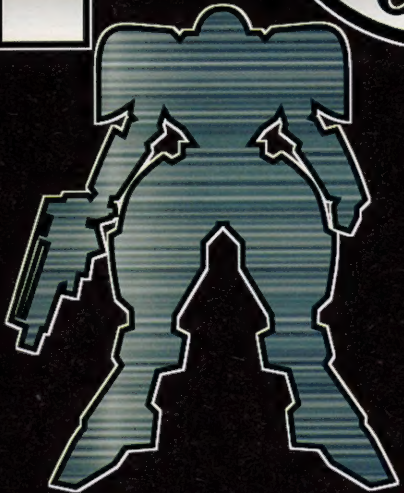
株式会社ズーム 〒060 札幌市中央区大通西13丁目4番地111 キタコー大通ビル TEL.011-281-3050

“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ASCII SOFT

女神たちは負けない・・・。

POWER DOLLS



Detachment of Limited Line Service

パワードール2

SCENARIO SIMULATION GAME for PLAYSTATION

NOW, AUTUMN SALES SCHEDULE!

“ ”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.

PlayStation
2
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー

株式会社ウエップシステム　ゲームインフォメーション：03-3377-2227　http://www.uepsys.com/

"PS" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 1997 6 13 Vol.47

CONTENTS & GAME INDEX

巻頭特報

電撃特報1 パソコンで大好評だった美少女SLGの本誌だけの情報満載! パワードール2 ……10
電撃特報2 PSオリジナルのRPGがさらにパワーアップした第2弾!! スペクトラルタワーII ……16
電撃特報3 サンライズ&バンダイからS・RPGの大注目作が登場!! 神聖伝メガシード ……20
電撃特報4 本誌イチオシの魔法少女育成SLGの最新情報を独占公開! くるみミラクル ……24
電撃特報5 発売を待っているキミに待望の最新情報をお届け! 同級生2 ……28
電撃特報6 NECインターチャネル参入第1弾の注目タイトルはこれだ! DEBUT21 ……30
電撃特報7 注目RPGのバトルシステムと序盤最重要イベントを初公開! ラグナキュール ……32
電撃特報8 新発表のタクティカル3D・STGの戦略的な部分を大紹介!! スターボーダーズ ……34

フロントミッション2 ……36
フロントミッションオルタナティヴ ……40
パラサイト・イヴ ……46
ZERO DIVIDE2 ……50
タイムクライシス ……54
ガンバレット ……56
ストリートファイターEXplusα ……58
みんなのGOLF ……60
ガンダムザバトルマスター ……62

最新の話題作が空前の充実

特集：Go Go RPG

FFタクティクス ……74
サガ フロンティア ……86
テイルズ オブ デスティニー ……92
ラングリッサーI&II ……94
スペクトラルフォース ……96

大型RPGが続々集結中!!

傑作タイトルを徹底攻略 攻略Station

エースコンバット2 ……118
マリーのアトリエ ……124
がんばれ森川君2号 ……130
TOBAL2 ……136
ランナバウト ……138
プリンセスメーカーゆめみる妖精 ……140

美少女ゲームはこちらにおまかせ 電撃PlayStation-G

超光速グランドール ……202
悠久幻想曲 ……206
子育てクイズマイエンジェル ……210
ネクストキング ……212
Nonstop!ときめきメモリアル ……214

ときめき2独占インタビュー!!

特集 『キャロムショット』 ……112
『エーベルージュ』 ……114
新作ソフトレビューtheDEEPER ……154
[読者参加企画]ビックリPS新記録 ……158
[読者イラスト]4色奴隷 ……160
[攻略PART2]電撃PlayQuestion ……163
ウラワザデータベース ……174
[まんが]エースコンバット2はじめて物語 ……175
[連載読み物]電撃コラムス ……179
[読者ページ]PSの奴隷 ……183
読者アンケート ……194
読者プレゼント ……195
新作ソフトステーション ……225
電撃ランキングステーション ……244
PS移植化計画Ver.2.0 ……245
[情報ページ]電撃NEWS STATION …… 246
増刊号D2予告+内容紹介 ……249
次号予告+広告インデックス ……253
新作ソフトスケジュール ……254

インデックス 50音順

あ
アークザラッド・モンスターゲーム ……233
OUT LIVE Be Eliminate Yesterday ……229
あかずの間 ……156
あすか120%エクセレント BURNING Fest. ……156,168
あやかし忍伝 くの一番 ……231
アランドラ ……170
THE UNSOLVED(アンソルブド) ……172
イワトビペンギンROCKY×HOPPER ……173
INDY500 ……157
ウィザーズハーモニー2 ……236
エースコンバット2 ……118,155
エーベルージュ ……114,155
エルフを狩るモノたち-花札編- ……231
エンジェル・ブレード ……228
オーバードライビン2 ……241

か
GUNDAM0079 THE WAR FOR EARTH ……156
ガンダム ザ バトルマスター ……62
ガンバレット ……56
がんばれ森川君2号 ……130
キャロムショット～ザ・3Dビリヤード～ ……112
くるみミラクル ……24
ケイン・ザ・バンパイア～血の選択～ ……157,232
攻殻機動隊 GHOST in the SHELL ……235
甲子園V ……156
子育てクイズ マイエンジェル ……210

さ
サウンドノベルツクール2 ……240
サガ フロンティア ……86
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ……241
ザ・クロウ ……155
ザ・心理ゲーム2 ……156
シュレディンガーの猫 ……237
神聖伝メガシード復活編 ……20
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ……239
スターボーダーズ ……34
ステークスウィナー2 ……156
ストリートファイターEX plus α ……58
スパイダー ……157
スペクトラルタワーII ……16
スペクトラルフォース ……96
ZERO DIVIDE2 ……50
ソールドアウト ……238

た
ダービースタリオン ……225
タイムクライシス ……54
タクティクスオウガ ……239
超光速グランドール ……202
ディフィート・ライトニング ……157
TILK～青い海から来た少女 ……155
テイルズ オブ デスティニー ……92
DEKA4駆～TOUGH・THE・TRUCK～ ……239
デジカルリーグ ……233
DEBUT21 ……30
DX人生ゲームII ……230
同級生2 ……28
ときめきメモリアル2 ……214
TOBAL2 ……136,154
トレジャーギア ……234

な
Neorude(ネオリュード) ……156
ネクストキング 恋の千年王国 ……212
熱砂の惑星 ……239

は
バーチャル飛龍の拳 ……235
Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーション ……156
バウンダリーゲート ……240
パラサイト・イヴ ……46
PAL-神犬伝説- ……172
パワードール2 ……10
秘・宝・王～もうお前とは口きかん～ ……155
FIGHTERS' IMPACT(ファイターズインパクト) ……173
ファイナルファンタジータクティクス ……74
プリルラ ……239
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……140
フロントミッションALTERNATIVE ……40
フロントミッション2 ……36
BODY HAZARD(ボディハザード) ……237
ボンビンアイランド ……239

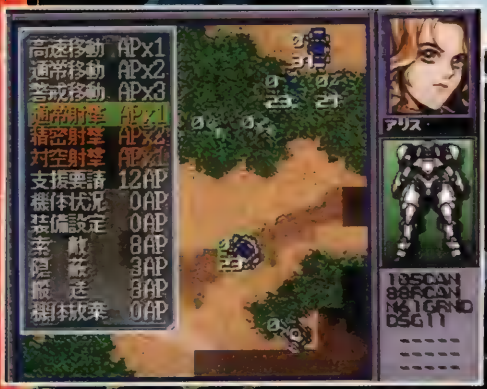
ま
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ……124
ミッドナイトラン～ロードファイター～ ……241
みんなのGOLF ……60
MOON(ムーン) ……226

や ら
悠久幻想曲 ……206
ライアット・スターズ ……163
ラグナキュール ……32
ラングリッサーI&II ……94
RUNABOUT ランナバウト ……138
ロックマンX4 ……241
ROBO・PIT2 ……238

電撃特報 1

人類史上初の植民惑星オムニを舞台に、女性だけの特務部隊DoLLSと反政府勢力カシアスとの激しい戦いを描く……。パソコンでも高い評価を受けた戦略SLGの名作が、遂にPSに移植決定！　総勢27名もの魅力あふれるギャルとバリエーション豊かなメカ、そして、かつてない手応えのミッションが熱い、SLGファン必見の話題作だ。

戦いの女神たちが遂に降臨！



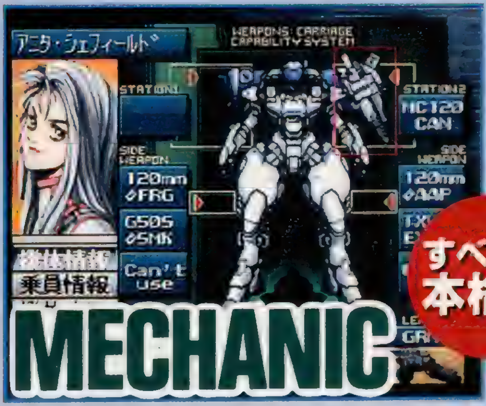
パワードール2

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

［パワードール2］

POWER DoLLS 2

Detachment of Limited Line Service



すべてが本格的

総勢27名もの美女だけで編成される特務部隊DoLLSを指揮して、偵察や救出、護衛や強襲などさまざまなミッションを遂行する。『パワードール2（以下PD2）』は、ギャルの魅力もさることながら、戦略SLG本来の“作戦を考える楽しさ”を味わえる本格的な作品だ。移植もとのパソコン版は次々と続編が発売された人気シリーズで、PS版は人気の高いパート2の移植作となる。今回は独占入手した描き下ろしイラストとともに、『PD2』の魅力を徹底紹介していこう。

『POWERDoLLS』とは?

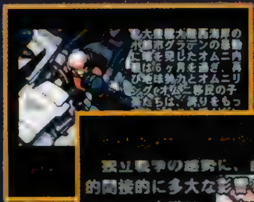
「パワードール」とは1994年に(株)工画堂スタジオから発売された戦略SLG（現在Win'95版で発売中）で、魅力的なギャルと歯ごたえのあるSLG要素が人気を博したヒット作だ。同年末にはシステム面がパワーアップした「PD2」が登場。現在、追加シナリオ的な続編が2本発売。

あの戦略SLGの名作がPSに登場!!

CHARACTER OF DoLLS
ヤオ フェイルン
海軍中佐

独立戦争当時、ハーディーとともに戦場を駆け抜けた古参メンバーで、接近戦の実力は部隊一と言われたエースパイロット。戦闘技術だけでなく現場対処能力が優れており、新生DoLLSの実戦指揮官を務める。陽気で積極的、姉御肌で面倒見がよいので、ほかの隊員からも慕われている。

STORY



▲▶ミッションクリア後のデモより。後に第二次独立戦争と呼ばれる戦乱の発端が語られる

第177特務大隊 DoLLSが復活!!

独立戦争（前作“パワードール”）終結から38カ月後、小都市の暴動に端を発した争いは惑星規模の内戦へと発展。戦争による利権を狙った大企業は新旧移民間の意識の違いにつけ込み、一大勢力を結成した。オムニ政府のたび重なる和平交渉は失敗に終わり、いつしか反政府勢力“ジアス”とオムニ政府の全面戦争という悲劇的な事態となる。かくして、旧DoLLS隊長ハーディー=ニューラントのもとに、かつてオムニ独立に多大な影響を与えた女神たち“第177特務大隊DoLLS”が再結集されるのだった……。

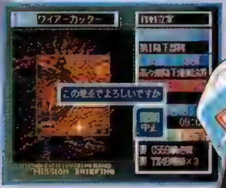
©1994,1997 KOGADO STUDIO INC. ©1997 ASCII

PD2の魅力

パワードール2

マニアックなまでに細部にこだわる奥深い システム

▲部隊の目的やメンバー、輸送手段なども変更可能だ。



▲作戦の細かさは並ではない。

緻密な作戦を組める!

『PD2』のミッション開始時には、まず作戦立案が行われる。これは作戦の展開時刻や侵攻ルート、部隊の編成・武装などを決めるモノで、かなり細かな部分までプレイヤーが自由に設定することができるのだ。目的に合わせて的確な作戦を組まないと、数ターンで全滅という醜態をさらすことになる。

CHARACTER OF DoLLS

リサ・キム

海軍大尉

小柄でキュートなパイロット

Lisa Kim

幼い頃から戦闘機のアクロバット飛行にあこがれ、以来戦闘機のパイロットを夢見て育つ。軍に入り、パイロットコースに合格、攻撃機を主体とした海軍に所属。その後、DoLLSエアパーソンのリーダー、エリオラに引き抜かれDoLLSに参加する。部隊ではかなり小柄な方で、海軍時代に「装備がリサを入れて歩いている」と評されたことは、今だに語り草になっている。

CHARACTER OF DoLLS

エイミー パーシング

陸軍大尉

甘いルックスを持つ一流スナイパー

甘いルックスに甘い声、おまけに甘い物好きという砂糖菓子娘。以前、彼女の所属していた陸軍部隊が反乱を起こすが、彼女は関わっていなかった。このとき反乱鎮圧を担当したヤオと知り合い、その縁でDoLLSに参加する。軍人としては自覚不足な面もあるが、遠距離射撃の腕は部隊一。

CHARACTER OF DoLLS

フェイス スモーレット

陸軍少尉

Faith Smollet

どんな任務でも生還する熟練兵士

独立戦争の後期からパイロットとして活躍。陸軍のコマンド部隊に所属していたときには、どんなに困難な任務でも必ず生還することから〝リターニング〟の異名をとる。その実績をハーディーに買われて、士官学校からの親友であるミリセントとともにDoLLS参加となった。行動が慎重で、新人メンバーの中ではもっとも完成された兵士。

を徹底紹介!

容赦ないジアスの猛攻!!

難度Ａ級のミッションが待ち受ける!

DoLLSは特務部隊という性質上、破壊活動や潜入工作などさまざまな種類の任務が与えられる。しかも、常に圧倒的な戦力差のもとで行われるため、わずかなミスでも命取りになる。が、その戦力差を自ら立てた作戦で乗り切ったときの満足感は格別のものがある。

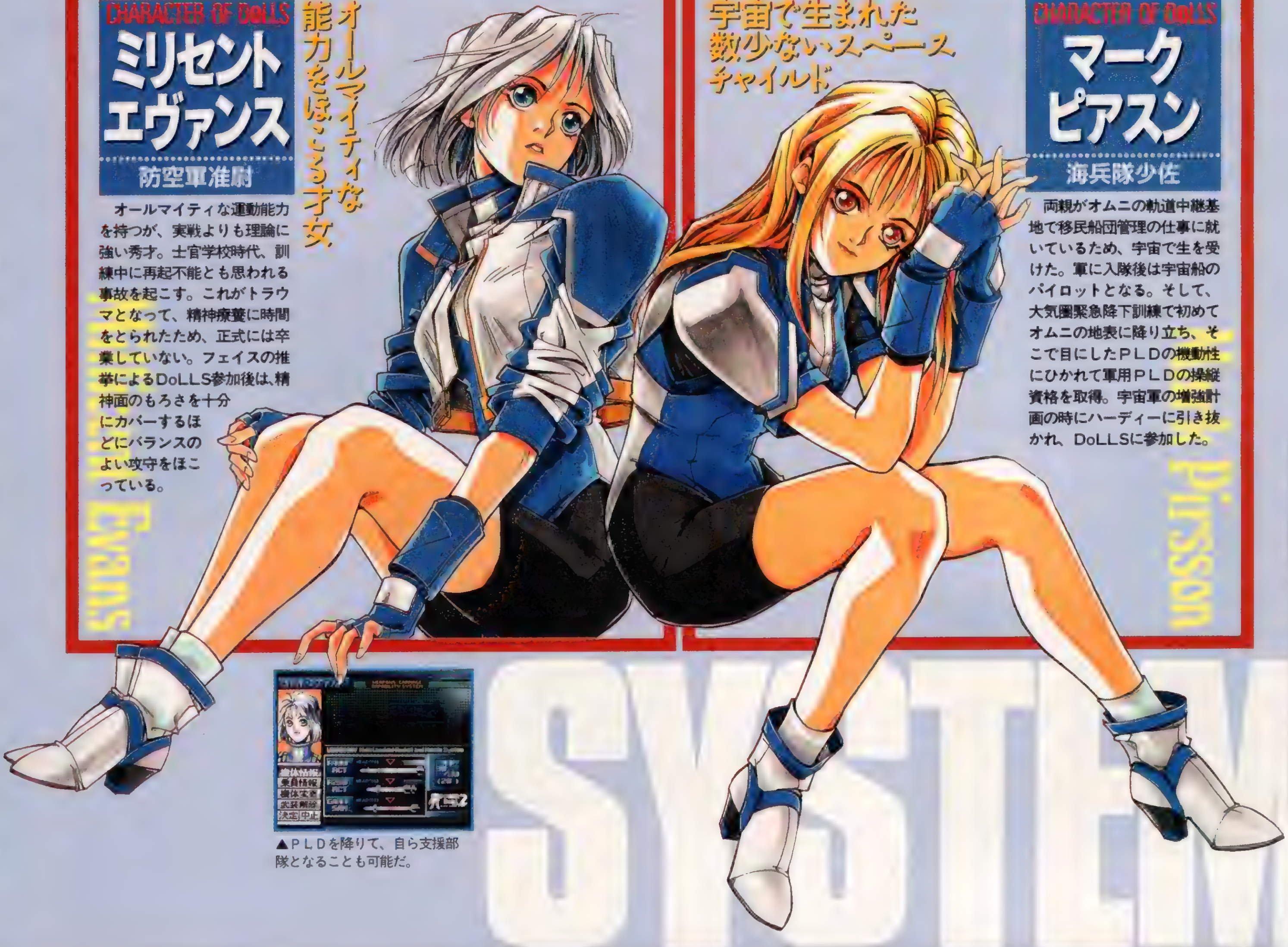
◀索敵によって次々と発見される敵機。この戦力差を頭脳でカバーするのだ。

見えない敵の脅威!

『PD２』では、ユニットの索敵範囲（レーダー有効範囲）内でしか敵の姿を確認することができず、発見しない限り攻撃もできない。そのため、いかに早く敵を発見して先手を打つかが勝負の分かれ目だ。特に、一方的に発見されて、遠距離から誘導ミサイルを連発されれば良くて半壊、最悪パイロット死亡の憂き目を見る。しかも、ジアス軍にはパワーローダー（以下ＰＬＤ）の数倍もの索敵能力を持った戦闘ヘリが導入されているため、隠れているつもりでも敵からは丸見えということも多いのだ（泣）。

▲一方的に発見されるとかなりピンチな事態に陥る！

▶画面半分は視界ゼロ。影の部分から攻撃されると、反撃すらできない。



CHARACTER OF DoLLS

ミリセントエヴァンス

防空軍准尉

オールマイティな能力をほこる才女

オールマイティな運動能力を持つが、実戦よりも理論に強い秀才。士官学校時代、訓練中に再起不能とも思われる事故を起こす。これがトラウマとなって、精神療養に時間をとられたため、正式には卒業していない。フェイスの推挙によるDoLLS参加後は、精神面のもろさを十分にカバーするほどにバランスのよい攻守をほこっている。

Millicent Evans

CHARACTER OF DoLLS

マークピアスン

海兵隊少佐

宇宙で生まれた数少ないスペースチャイルド

両親がオムニの軌道中継基地で移民船団管理の仕事に就いているため、宇宙で生を受けた。軍に入隊後は宇宙船のパイロットとなる。そして、大気圏緊急降下訓練で初めてオムニの地表に降り立ち、そこで目にしたＰＬＤの機動性にひかれて軍用ＰＬＤの操縦資格を取得。宇宙軍の増強計画の時にハーディーに引き抜かれ、DoLLSに参加した。

Pirsson

▲ＰＬＤを降りて、自ら支援部隊となることも可能だ。

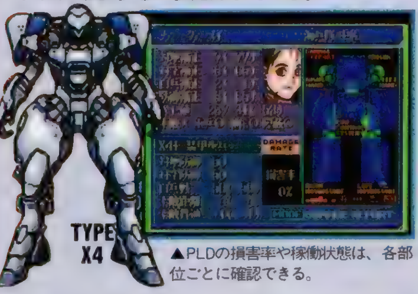
SYSTEM

目的に応じて選ぶさまざまなタイプの

戦闘兵器

メイン兵器「PLD」とは……？

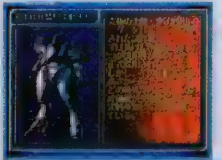
「2脚歩行型陸戦兵器：パワーローダー(PLD)」は、あらゆる戦況に対応できるロボット型の兵器だ。オムニ軍では基礎となるX4装甲歩兵をベースに索敵型や白兵戦型など、目的別の機体を開発していち早く実戦に投入。開発運用ではジアス軍よりも一歩先んじている。

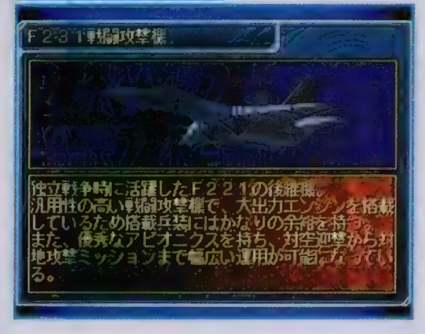


▲PLDの損害率や稼働状態は、各部位ごとに確認できる。

PSオリジナルデータベースを収録

PS版オリジナル要素として、ポリゴン機能を生かしたデータベースを収録。デモシーンでしか見ることのできなかったPLDの姿をあらゆる角度からじっくりと鑑賞できるぞ。これで、見慣れた2Dユニットへの愛着が増すかも!?


◀登場するすべてのPLDを網羅。3Dで見るとひと味もふた味も違うぞ！
▼PLD以外の兵器はもちろん、装甲車や自走砲、果てはロケットランチャーなどの装備品まで収録済み。



CHARACTER OF DoLLS

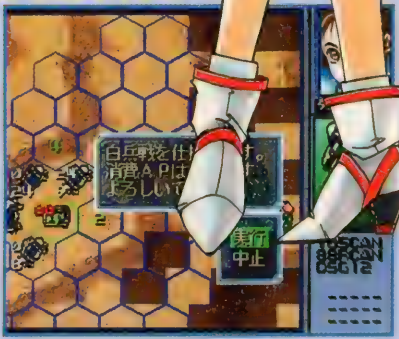
セルマ シェーレ

海軍大尉

大学を飛び級で卒業した後、士官学校を主席で卒業した才媛で、豊富な知識と的確な判断能力から"銀髪のコンピュータ"とさえ呼ばれている。士官学校時代は模擬演習において絶対の自信を持っていたが、先輩であるヤオに勝つことはできなかった。このことがきっかけでヤオに対して信頼感を抱き、今でも姉のように慕っている。

頭脳明晰な「銀髪のコンピュータ」

Selma Schele


▼ミサイル攻撃を得意とする装甲車も、接近戦ではPLDの方が断然有利。白兵戦を仕掛けてスクラップに！

CHARACTER OF DoLLS

ファン クァンメイ

海兵隊中佐

父親が友人同士だったため、ハーディーとは幼なじみだった。
オムニ独立戦争が勃発したときにはハーディーを手助けするために軍用PLDの資格を取得してDoLLSに参加する。今回の再呼集においてはハーディーの要請により、ヤオのサポート役として参加。どのような状況でも的確な判断が下せる能力の持ち主だが、常に一歩引いた立場で助言役に徹している。

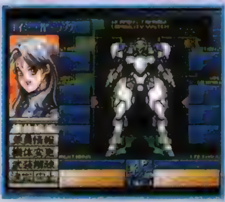
ハーディーの幼なじみでDoLLSのサポート役

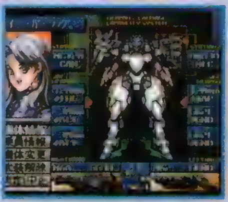
Fang Kuang-mei

◀状況に応じて支援部隊の様子も表示される。

バリエーション豊かなPLD&武器

PLDにはバルカンをはじめ、リニアキャノンや対戦車ミサイルなどのさまざまな重火器を装備することができる。また、速度を犠牲にすれば、歩く火薬庫ともいうべき超重武装も実現できる。


▲装備前。脚部をのぞいて華奢なフォルムで、どこか頼りなげな感じがする。


▲可能な限り兵器を搭載したフルアーマー状態。しかし、重すぎるとイイ標的にされてしまう。

オムニの戦場を彩る美女たち。魅力的な

登場人物

女性のみで編成されるDoLLS

女性だけで編成された部隊であるDoLLSの設立には、軍全体の士気向上という上層部の思惑もあったが、その最大の理由は、集まったDoLLSのメンバーがみな卓越した能力を持っていたからで、彼女たちの真価は、不利な戦況に追い込まれたときにこそ実感できるだろう。

▶戦場の華と言えばPLD部隊だが、それを支援する空軍部隊も要チェック!

CHARACTER OF DoLLS

ハーディーニューランド

EXTRA

かつてオムニ独立戦争で第177特務大隊の隊長を務めたエースパイロット。現在では実戦指揮をヤオに譲り、司令官として政治的な部分を受け持っている。一見して"クールな印象を受ける大人の女性"。

初代DoLLSの隊長

CHARACTER OF DoLLS

フレデリカアイクマン

海兵隊少尉

士官学校では"セルマの再来"とまでいわれた秀才で、軍の統合参謀本部に勤める。しかし、デスクワークに飽き足らなくなったため、実戦部隊であるDoLLSに参加。パイロットとしても優秀で、そのしなやかな動きから"キャットピープル"の異名をとる。部隊ではセルマとともに作戦立案を担っている。しかし、兵士としての訓練経験がなく、PLDの操縦経験が不足しているため、白兵戦は苦手。

動きもしなやかな「キャットピープル」

CHARACTER OF DoLLS

アヤセミノル

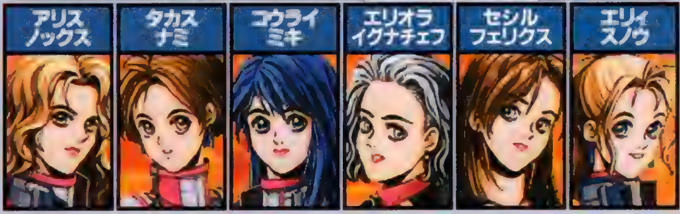
陸軍中尉

防空軍のアクロバットチームのパイロットだったが、PLDクルーとしてDoLLSに志願した変わり者。空軍時代の経験を生かした独特の操縦センスから、"曲芸師"の異名をとっている。普段は隙がなく礼儀正しい態度のため、時折見せる女性らしさがグー♡

防空軍出身の「曲芸師」

▼範囲などはヘックス(六角)で表示。

総勢27名の魅力的なキャラクターたち



今回紹介したほかにも、魅力的なキャラクターたちが用意されている。しかし、1回のプレイで選択できる人数が決まっているので、最初に選ぶ段階で考え込んでしまうかも(笑)。また、PS版ではCD音源を使って様々な演出が加えられているということなので、今後の続報に、ぜひ注目してほしい。

電撃特報2

永遠の塔、再び……
冒険者たちの、新たなる物語が始まる！

超美麗グラフィックで描かれた画面を見ていると、まったく新しいものに生まれ変わったような印象を受ける『スペクトラルタワーII』。しかし、その根底には「RPGとしてのこだわり」が、前作同様、脈々と息づいているのだ。今回は新システム「ルーツ」やフィールドマップなど、多彩なシステムを独占公開するぞ!!

注目のルーツシステムとバトルシーンを独占公開!

スペクトラルタワーII

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリカード(ブロック数未定)
発売日	10月予定		

SPECTRAL TOWER II
スペクトラルタワーII

運命の町から、塔へと旅立っていく冒険者たち……その個性にあわせた多彩なルーツ（職能）を背負い、自らの腕と、勇気を信じて……。前作にはなかった「町」の風景と、新システムに生まれ変わった職業システムをチェックしていこう。

運命の町から数々の冒険が今!
運命の町

冒険者たちが出会いと別れを繰り返し、この運命の町で成長していくぞ。

「スペクトラルタワーⅡ」には、前作にはなかった町が存在するぞ。もちろん宿屋やセーブポイント、各種のお店などの設備が充実しているので、冒険の準備はここでバッチリ整えられるのだ。

◀多くの人々との会話の中には、冒険のヒントも!?

運命の町

様々な職業の人々が暮らしている運命の町は、活気にあふれているぞ。ウェイブ（主人公）はこの町でブレイクに出会い、そこから物語がはじまっていく…。

▲序盤は、この町を拠点にして塔へと向かうのだ。

運命の木

長い年月を生きてきた大木が町の中央にそびえているのだ。

◀内部は空洞になっていて人が入れるのだ。

中空の町

塔の中にあるという中空の町を外から見上げることができるらしい。他にもこのような「塔の中の町」が存在するのだろうか？

新システム「ルーツ」とは？
ROOTS ルーツ

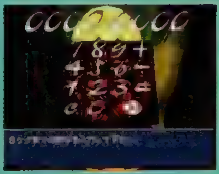
前作のキャラ番システムに代わる新システムが、ルーツシステム。より遊びやすくなっているぞ。

前作では１キャラ１職業だった職業システムが改良され、「Ⅱ」ではルーツシステムが採用されている。ルーツとはキャラクターの中に眠る様々な能力の記憶のようなもの。例えば「シーフのルーツを呼び覚まされると、シーフという職業に就く」という非常にわかりやすいシステムになっているのだ。

新システム ルーツ

前作でおなじみの「５～８ケタの数字」をパネルに入力することで、キャラのルーツが設定される。さらにルーツは何度でも変更できるので、前作とは違って、１人のキャラに様々な職業を経験させて、じっくり育てられるぞ。

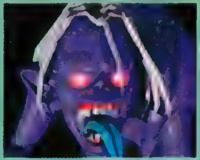
▶まず神官と話すことでルーツを呼び覚ますのだ。



◀前作同様、５～８ケタの数字で職業が決まるぞ。

ルーツ技

それぞれのルーツごとに、その特性に応じた技が使えるぞ。



◀モンスターの技も気になるところだ。

ルーツコレクション

前作ではキャラ番を自分でメモしなければならなかったが、「Ⅱ」では１度発見したルーツの番号はいつでも確かめられるように、ルーツコレクションとして記憶されるのだ。

クレリック
コリーアという神を崇拝する僧侶。体力や体調を回復する能力を持っているぞ。

野性児
異常なまでに丈夫な胃を持ち、変な物を食べても病気になることはめったにないのだ。

ダークメイジ
炎と地の精霊から力を借りて魔法を操る。いずれは大魔導師になれる可能性を秘めている。

シーフ
素早い動きと持ち前の器用さが最大の特徴。どんな宝箱も絶対に見逃すことはないのだ。

フリーファイター
我流で腕を磨くファイター。技はまだまだ粗削りだが秘めたる力は大きいぞ。

©1997 IDEA FACTORY INC.

広大なフィールドを進め!
ちびMAP&タワー

広大なフィールドにそびえ立つ巨大な塔が、冒険者たちを待っているぞ。

「Ⅱ」のシステム面で、やはり最大の変更点はフィールドマップが存在することだろう。もちろんフィールドマップにも敵が徘徊していて、冒険者たちの前に立ちふさがるぞ。また、町から塔への移動シーンが、山間部や草原といった様々な種類のフィールド上で表現されるので、前作では非常に希薄だったストーリーも強く意識できるようになっている。

ちびMAP

町の外に出るとフィールドとなる「ちびマップ」に切り替わり、キャラも、「ちびキャラ」になるのだ。

◀▲縮小されたキャラがマップを歩く様子が、心をなごませてくれる(予定)。これらのマップの組み合わせで塔に続く広大なフィールドを構成しているのだ。

タワー

数多くの冒険者たちが挑む塔の中には、罠や宝箱がいっぱい。どうやら町までもが存在しているらしいのだが……。一体どんな?

▼塔の中は、当然モンスターたちが歩き回っている。

◀左の写真のようなマップが組み合わさって1つの階層が成り立っている。

塔をめざす冒険者たち!
キャラクター

ウェイブの旅に協力してくれる……かもしれない登場キャラの一部を紹介するぞ。

『Ⅱ』では、最大3人までのパーティプレイが可能になった! これで冒険もグッと楽になるはず…なのだが、一筋縄ではいかないのが『スペクトラルタワー』。NPCたちは、単純に仲間になってくれるわけではないのだ。

「Ⅱ」には、フリーキャストシステムという新システムが採用されている。これによってNPCたちが仲間になってくれるのだが、彼らには1人1人固有の「事情」がある。その事情と主人公の冒険との利害が一致する場合のみ、仲間になってくれるのだ。その利害関係が崩れると、悲惨なことが起こるかも。

FREE CAST

一旦は仲間になってくれたキャラでもお互いの利害関係が崩れると、あっさりパーティから出ていってしまう。それどころか、戦闘中にいきなり裏切られる場合も。

▼好みのキャラを仲間にしたいね。

▲仲間になってくれない場合があるかも……。

主人公
ウェイブ
世界を放浪し数々の冒険をしてきた、好奇心旺盛な若者だ。

クク
自然と語り合う少女
自然の心を音で感じとれる彼女は声に導かれ旅にでるのだ。

ブレイク
哀しき戦士
彼は塔に眠るという究極の力を得るために旅を続けている。

ラフウィンド
加速する剣士
素早い身のこなしと動きで相手をほんろうする。

影王
影と暮らす者
忍者のような装束を着た彼の旅に出る理由と目的は何なのか?

アイアイ
不思議なメイド
メイドといえば特技は家事や雑事、その技能が旅に役立つ?

クッキー
ちょっと魔法少女
13歳の可愛らしい女の子。ちょっとだけ魔法が使えるぞ。

行く手を阻む敵をけちらそう!

BATTLE

大改良された戦闘システムによって繰り広げられる新バトルに注目！

『Ⅱ』では、最大３人のパーティで冒険を進めていく。それにあわせて戦闘システムにもかなり大胆な改良が加えられているハズなのだが……残念ながら現時点ではまだ明らかになっている部分は少ない。戦闘の流れなど、基本的なことほど逆に明かされていないのだ。

とにかく『Ⅱ』には前作とはまったく違った戦闘システム（今回はサイコロバトルではない）が導入されているらしい。これによって、より熱いバトルを楽しむことができるはずだ。ここでは戦闘についてわかっていることを紹介しよう。

３人パーティでの戦闘

前作は１人で戦っていたが、『Ⅱ』では自分と２人の仲間の３人パーティで旅や戦闘を進めていくのだ。

▶３人そろえば恐いものなし？

◀仲間がいれば勇気百倍！

戦闘システム

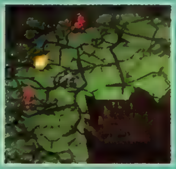
３人パーティになったことで戦闘自体が前作とは大幅に変更されているぞ。下の写真を見てもわかるように戦闘シーンも斜め見おろし型の画面になって迫力あるバトルを楽しむことができるのだ。

▶自分以外はオートで行動してくれるぞ。

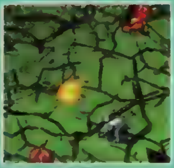
◀コマンドはアイコンで入力できるのだ。

MAP画面からでも敵は襲ってくる!?

マップや塔の中を歩いていると、敵が突然、物を投げつけて攻撃してくることがあるぞ。移動中でも常に敵の動きに注意する必要があるのだ。



◀ぼんやり歩いていると不要なダメージを受けることになってしまうぞ。



▶敵が物を投げつけて攻撃してきてもあせらずに上手く避けよう。

カメラアングル

「Ⅱ」から、大きく戦闘画面が変わったことで、カメラアングルの変更が追加されたぞ。キャラが起こすアクションに応じて、上下左右縦横無尽に、次々と迫力ある視点に切り替わっていくのだ。

◀ルーツ技の種類によっても視点が変わるのだ。

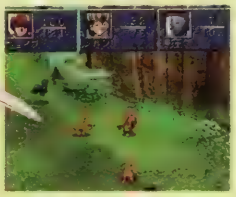
▶ボス戦かな？ デモも挿入されるらしい。

DPS 特別★企画

キミのデザインするルーツが『スペクトラルタワーⅡ』に登場!!

★オリジナルルーツ募集★

ＤＰＳ読者だけが参加できる特別企画！ キミが考えてデザインするオリジナルのルーツ（とそれによって呼び覚まされる職業）を大募集だ。どんな設定でもかまわないので、どんどん応募してほしい。採用されたルーツは『スペクトラルタワーⅡ』に、隠しルーツとして登場するぞ！（採用者にはソフトの発売日前にルーツの番号を御連絡します）。詳しくは右の応募の方法をよく読んでほしい。開発スタッフを驚かせるようなルーツを待つ！



▲『Ⅱ』にはフィールドマップが用意されている。今回画面写真が公開されたフィールドを参考にすれば、何か思いつく？ かもしれない。じっくり考えてみよう。

応募の方法

■項目
募集する項目は、以下の４項目。
①ルーツの名前（例：大工のルーツ）
②ルーツのパスワード（５～８ケタの数字）
③ルーツと対応する職業イラスト（カラーのもの）
④ 簡単な特徴（例：手先が器用で、アイテムを自分で作ってしまうこともできる）

■宛先
「ＰＳの奴隷」「アンケートハガキ」などと同じ住所に「ＤＰＳオリジナルルーツ募集係」と明記して、上の４項目についてまとめた書類と（平面でＡ４判以内の書類に限る）、住所、氏名、年齢、電話番号をまとめた用紙をお送りください。

■締切 ７月１０日（木）当日消印有効

★オリジナルルーツ募集★

電撃特報3

サンライズ＋バンプレストが贈る 変身ヒーローS・RPG登場!!

神聖伝メガシード

『機動戦士ガンダム』でお馴染みのサンライズ&バンプレストによるオリジナル企画を、島本和彦氏や宮武一貴氏など、豪華スタッフでゲーム化！　今までありそうでなかった"変身ヒーローもの"S・RPGが、ついに登場!!

神聖伝メガシード　復活編

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月下旬予定		

Story ストーリー

21世紀を目前に控えた地球で、平和と繁栄を謳歌する人類。しかし、決して表に現れることのない水面下では、人類の支配を目論む謎の秘密結社バイドナーと、それに対抗する秘密組織ジーンとの間で激しい戦いが繰り広げられていた。

1998年、バイドナーの起こした事件に巻き込まれた普通の高校生ユウキは、現場に居合わせた奇妙なロボット「エディ」によって究極の遺伝子「メガシード」を投与され、異形の者へと姿を変える。それこそが、"バイドナーを滅ぼす者"と予言される伝説の超獣戦士「バイオファイター」だったのだ!!　そして、否応なくジーンに加わることになったユウキは「魔神の刻印」と呼ばれる謎の遺伝子を巡り、バイドナーとの戦いに巻き込まれていく…

©サンライズ ©BANPRESTO 1997

Character
キャラクター

登場キャラは、己の宿命に悩む主人公や、戦いに巻き込まれるヒロイン、そして一匹狼の敵と、変身ヒーローもののお約束をしっかり踏襲！

個性と魅力にあふれるメインキャラクターたち

▶超進化子メガシードを投与されて、超闘戦士になった高校生。普段はクールだが、胸の内には激しい思いを秘めている。

▲ユウキの幼なじみ。優等生で心優しい少女だが、やがて戦いへと巻き込まれていく。

▶ユウキの妹。勝ち気な性格だが、兄よりもしっかり者で家事を切り盛りしている。

▲敵の組織バイドナーの女幹部。人間の感情、特に愛情に興味を持つ。

▶バイドナーに対抗する秘密組織ジーンの一員。マリンスーツを着込み、果敢に戦う。

◀秘密組織ジーンの隊員で、ユウキと同じバイオファイター。ユウキにとってライバル的存在。

▲バイオファイターを倒すためだけに生まれた戦闘サイボーグ。敵組織バイドナーとは別に行動する一匹狼で、バイオファイターのユウキやセイを執拗につけ狙う。

変身ヒーローものの醍醐味を味わえるメタモルフォーゼシステム

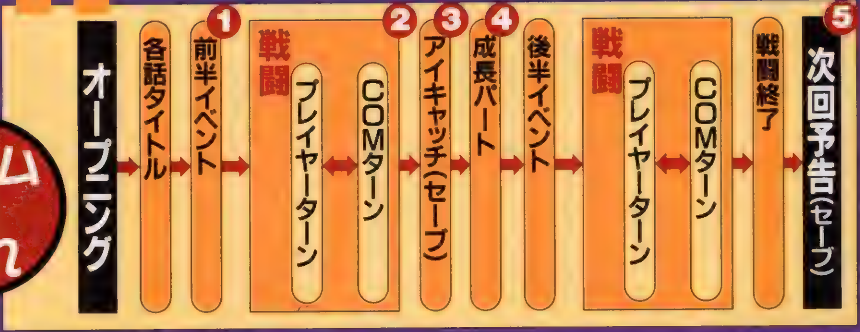
主人公のユウキは、様々な戦闘状況に対応した複数の形態に変身することができる。最初は基本となる通常形態へしか変身できないが、物語を進めていく中で様々な形態変化を覚えていくのだ。そして戦闘では、状況に合わせた形態変化を行うことで戦いを有利にすることも可能になっている。こうして多くの形態を覚えさせ、彼を究極のバイオファイターに成長させることも、ゲームの目的の1つになっているのだ。

System システム

1本のアニメシリーズを見るかのような分かりやすい展開

ゲームは、ストーリーを追いつつ戦闘マップをクリアしていくS・RPGではお馴染みのタイプ。しかし、1話ごとに前半、後半のパートに分かれ、そのつどアイキャッチや次回予告が挿入されるなど、TV戦隊ものを非常に意識した展開となっているのだ。その大まかな流れを紹介していこう。

ゲームの流れ



1 イベント
★ハードな展開を見せるストーリー

ドラマティックに展開するストーリーは、主にこのイベントパートで進んでいく。1話完結でありながらも連続性を持っており、目が離せなくなるぞ！

▶「地球滅亡」をテーマにした壮大なストーリーが展開！

2 戦闘
★クォータービューで展開する戦術SLG

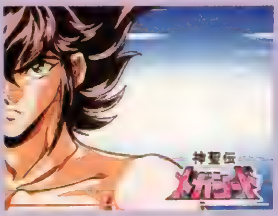
戦闘は、プレイヤーとCOMが交互にターンを繰り返していくオーソドックスなスタイル。各マップごとに定められた勝利条件を満たせばクリアだ。

▲ターンごとにユニットの移動、攻撃を繰り返し、勝利を目指すのだ。

▼特定の必殺技で攻撃すると、迫力のビジュアルも楽しめる。

3 アイキャッチ
★セーブは自動で行われる

前半パートが終了すると、アイキャッチとともにデータを自動セーブ。



▶アイキャッチのグラフィックは、各話ごと異なっているのだ。

4 成長
★GPをふり分けてキャラを成長させよう

成長パートでは、パートごとに得られるGP（成長ポイント）を各パラメータに振り分けることで、キャラを強くすることができる。どんなキャラに成長させるかはキミ次第なのだ。

▲得られるGPは固定なので、よく考えて成長させよう。

5 次回予告
★次回のハイライトシーンが見られる！

1話が終了すると、次回のハイライトシーンをピックアップした予告編が挿入されるぞ。

▶予告編のあと、そのまま次の話へと進む。あとはこれの繰り返しだ。

メガシードがぐんぐんわかる！ ゲームを120％楽しむための
用語解説

複雑な設定に裏付けられたゲームの世界観を理解するため、特に覚えておきたい重要な用語をピックアップして紹介。これだけ覚えていれば、すんなりゲームの世界に入っていくことができるハズだ。

●秘密組織ジーン

人類の支配を目論むバイドナーの壊滅を目的とし、CIAなど各国の諜報部により組織された超国家間組織。本部は日本に置かれ、世界各国に支部が存在している。しかしその活動は報道規制などで巧みにカモフラージュされており、ジーンの存在を知る者は非常に少ない。

●マシンスーツ

ジーンが開発した戦闘用重パワードスーツ。ミューソルジャーとの戦闘などで、ジーン特殊部隊のメンバーが着用する。着用者の力を何倍にもアップさせる他、ジェットエンジンによる高速戦闘も可能になっている。

●バイドナー

マシンナリー・マークという謎の遺伝子を蔓延させ、人類の支配を狙う秘密結社。各地にアジトを持ち、ミューソルジャーを使って暗躍している。遥か昔から存在しており、彼らの神である魔神メイザースを守護する組織でもある。

●ミューソルジャー

謎の組織バイドナーを構成する戦闘員。意志を持った生体兵器で、動物と人間、そして機械の部品を融合して造りだされている。体力・知力などは人間を凌駕しているが、戦闘兵器としては汎用性に欠ける。しかし、適応状況での戦闘力は絶大である。

Scenario シナリオ

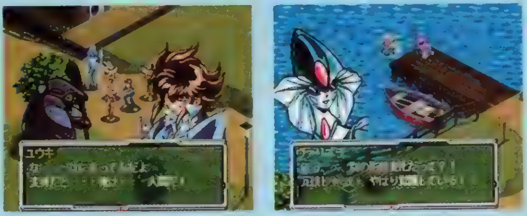
序盤戦の1〜4話を誌上試写!

ユウキがバイオファイターへと覚醒する第1話から、宿敵バイオハンターが登場する第4話までのストーリーダイジェストを紹介。序盤は、秘密組織への加入や秘密基地での特訓など、ヒーローものファンなら思わず笑みがこぼれる「お約束」が盛りだくさんなのだ!

第1話　遺伝子の継承者

ユウキ、バイオファイターへと覚醒!!

謎の怪人に襲われ絶命した高校生ユウキは、エディと呼ばれるロボットの助けでバイオファイターへと覚醒。己の体に起きた異変に戸惑いつつも、ユウキは怪人たちを撃退する。しかし、その彼の目前で妹のルマが連れ去られてしまうのだった。



▶突如起こった己の異変に戸惑うユウキ。

◀彼は状況に合わせ、その身を変身させていく。

第2話　孤独な戦士

もう一人のバイオファイター登場!

妹の行方を追うユウキの前に再び怪人たちの襲撃!　しかし、ユウキはバイオファイターへの変身を拒み、危機に陥る。そこへ、もう一人のバイオファイターが登場!　果たして彼の正体は!?

◀もう一人のバイオファイター登場。とりあえず、敵ではないようだが……。

▶素早い敵を前に苦戦するユウキは、高速移動形態へと変身を遂げる!

第3話　秘密組織ジーン

秘密組織への加入で、新たなる仲間が参戦!

戦いの中、重傷を負ったユウキは秘密組織ジーンの基地にかくまわれる。明らかになる敵組織バイドナーの正体。ユウキはジーンの一員となって、次なる戦いへ赴くが……。

◀ジーンは、バイドナーに対抗する秘密組織だ。ユウキの力を欲しがっている。

▶ジーンの戦闘部隊が仲間になる。しかし、まだ完全には信用されていないようだ。

第4話　魔神ブレスオー

バイオハンター、ブレスオー登場!

衛星軌道上から落下した謎の物体。落下現場に赴いたユウキたちの前に現れたのはバイオハンター、ブレスオー。しかし彼は、ユウキたちだけでなく、その場に現れたバイドナーへも攻撃をしかける……。

◀ジーンの移動指揮車、アサルトコマンダーも登場。

▶バイオファイター抹殺を目的とするブレスオー。果たして敵か、味方か!?

宿敵バイオハンター登場

●バイオファイター

超遺伝子メガシードの投与によって誕生する高い戦闘能力を持った超獣戦士。ありとあらゆる生命体の遺伝子がインプットされており、状況に合わせて様々な形態に変身することが可能。変身は被投与者の意志によって行えるが、メガシードの保管ロボット「エディ」による強制変身も可能。

●ベクター

バイドナーの戦闘員。各ミューソルジャーの下に置かれ、数にモノを言わせた戦いを行う。しかし単体の戦闘力はバイオファイターの足下にも及ばない。陸上用のランドベクター、水中用のシーベクター、空中用のスカイベクターの3タイプに分かれている。

●形態変化

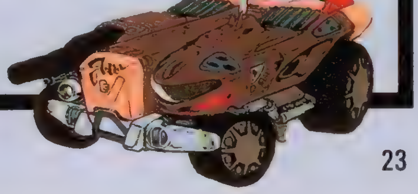
バイオファイターが別の形態に変身すること。ただし、新しい形態への変身は、素体の闘争本能が極限まで引き出されることが条件。なお、形態変化を重ねると元に戻れなくなるため、別の形態に変身するには一度素体に戻る必要がある。

●ブレスオー

バイオハンターの異名を持つ、人間型戦闘サイボーグ。バイオファイターとメガシードの抹消だけを目的として造り出されており、戦闘能力はバイオファイターに匹敵する。しかしバイドナーには属せず、常に単体で行動する。目的の邪魔になるなら、バイドナーに対してさえ攻撃を行う。

●ジーンアサルトコマンダー

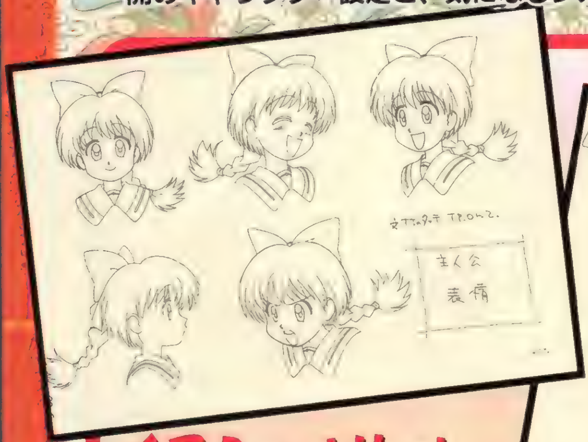
バイドナーと戦う秘密組織ジーンの、戦闘特殊部隊が使用する戦闘用指揮車。単にアサルト・コマンダー、またはベース・トレーとも呼ばれる場合もある。厚い装甲と豊富な武装を持ち、情報解析設備や医療設備なども備えた、ジーン特殊部隊の母艦とも言うべき戦闘車両。中央部分のアサルト・コアには3体のマシンスーツを収容することが可能で、それ自体を射出することもできる。味方の支援、敵基地への強襲と、その用途は多岐にわたる。



電撃特報4

キャラクター設定&システムを大紹介!

科学の発達によって、魔法が時代遅れになりつつある世界。有名な魔法使いの両親の間に生まれた1人の女の子が、田舎の島、グラニュー島へ修行のためにやってきた！　いろんなイベントを通して彼女の成長を見守る育成SLG。今回は、特別公開のキャラクター設定と、気になるシステムを大紹介するぞ！



修行中のヒロイン

くるみ=リトル=レスフィール

将来有望（？）な魔法使い。その才能を開花させるため、両親のもとをはなれて、1人で修行することに。思いつきで行動するために失敗も多いけど、それでもめげない明るさが取りえだ。

くるみミラクル

くるみミラクル			
ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	7月中旬予定		

 ©BANPRESTO 1997

イベントを通してくるみを成長させるのだ！

グラニュー島ですごす100日間で、さまざまな事件を解決していくのが、くるみの修行。エンディングは30種類以上、修行中に起こるイベントもそれ以上の数があり、くるみの成長の仕方によって変化する。しかも、最初に選択する3つの居候先によって初期パラメータが決まるなど、ストーリー仕立てなのに、何度もプレイできる作りになっているのだ。同じイベントでも、そのときのパラメータや持っている魔法によって、解決方法が違うことも！　こうして、さまざまに変化するストーリーを楽しみながら、くるみを成長させていくのだ。

◀周囲の人たちとの関わり合いによって、くるみは成長し、くるみの行動がグラニュー島全体にも影響を与えていく。

★くるみの修行はこうして進行する

イベント発生！

行動によってパラメータが変化
選択した行動の結果が、くるみのパラメータに影響をあたえていく。

パラメータによってストーリー展開が変化
パラメータによって、選択できる行動や、イベントの結果が変化。

イベントの結果によって、パラメータが変化。イベントクリア時の変化は、行動の選択による変化よりも大きいのだ。

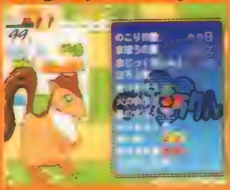
次にどんなイベントが起きるかは、くるみのパラメータや周囲の人の好感度などの要素から決定される。ストーリーが進むと、グラニュー島の状況も変化することがあるぞ。

？　？　？

★イベントに関するパラメータ

イベントの展開と、パラメータの変化は、右の図のようにお互いが影響しあっている。この繰り返しで、くるみの将来が決まるのだ。

魔法力	地・水・火・風の魔法力。魔法を使うイベントでは、結果を左右することになる。
会　話	これが高いと、会話の選択肢が増えたり、選択なしで相手を言いくるめたりできる。
オマヌケ度	これが高いと、おかしな選択肢が加わったり、勝手に変な方向に話が進むことも。
好感度	キャラクターそれぞれに設定されている、くるみに対する感情のパラメータ。

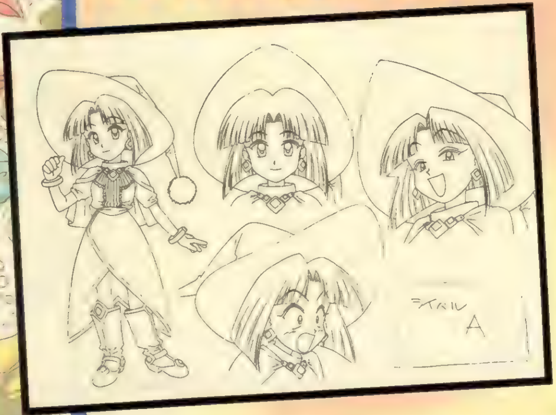


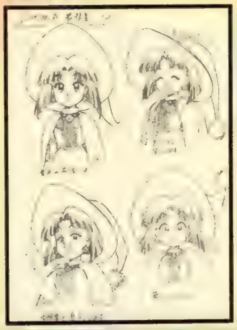
▲好感度以外のパラメータは、使い魔のタップに確認。

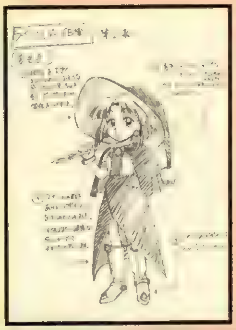
▲好感度によって、村の人たちの話しぶりも変わる。

天才魔法少女アリサール=ファ=ヴィンセント

くるみと同じ、魔法使いの女の子。もちろん、くるみの最大のライバルとなる。自信過剰ぎみとはいえ、本当に魔法の才能もあって、いつもくるみをバカにしたような態度をとる。







『姿なき侵入者』のイベントを紹介！

くるみ、アイドルのボディガードになる！

休暇のために、都会からグラニュー島にやってきたのは、人気アイドルのカレン＝サーファスちゃん。周囲におかしな気配を感じるという彼女のために、くるみがガードにつくことになったけど…。

▲村長さんの依頼を受けてカレンちゃんのところにやってきたくるみ。

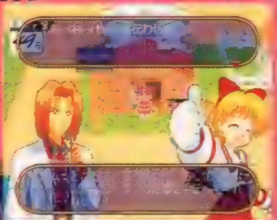
◀いっしょに村を歩いていると、彼女のために腕輪の呪いを解いてあげるイベントが。

人気絶頂の美少女アイドル カレンちゃん

ちょっとわがままだけど、魅力的な女の子。

アルバイト＆妖精さんと遊んでパラメータをアップ!!

イベントでの行動の合間には、島のあちこちにいる妖精さんたちと遊んだり、村の人たちの仕事を手伝うことで、くるみのパラメータを上げられる。たとえば、漁師のナギサさんの手伝いなら、水の魔法力＆ナギサさんの好感度がアップ。さらに、まじめに働いたことによってオマヌケ度が下がるといった感じ。パラメータ変化は少ないが、プレイヤーの思うように成長させるには重要なポイントだ。



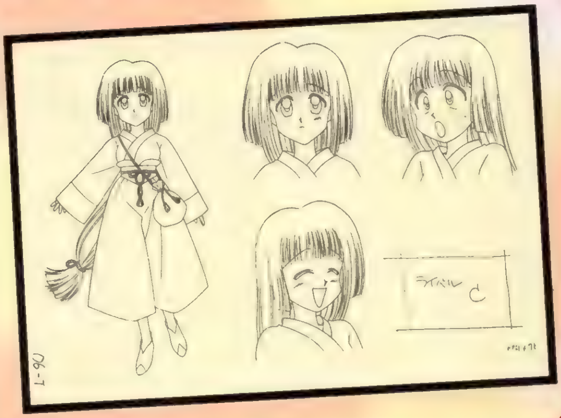
▲ステラのお兄さんのところで、かじ屋の仕事をお手伝い。

◀どちらの行動も、疲労度がたまると、その日はもうできなくなる。

◀自然の豊かなグラニュー島には、地、水、火、風それぞれの妖精さんが住んでいる。くるみの魔法力が上がると、グラフィックも変わっていくぞ。

ちょっとアブナイ(?)オカルト少女アヤメ＝カミシロ

いつもボーっとしていて、なにを考えているのかわからない女の子。変な物が大好きで、謎な物に関する知識は人一倍。オカルト系の術を自在に使いこなす。興味本位で手を出して事件を大きくするという、はた迷惑な趣味を持つトラブルメーカーでもある。



謎の透明人間(ストーカー)の正体をあばけ!

宿に帰ってきたカレンちゃんが、部屋の中に何かがいるといいだした。くるみの魔法で調べてみると、たしかに魔法で姿を消した誰かが潜んでいるらしい! でも、今のくるみが持っている魔法では、誰かがいることはわかっても、撃退することはできない。姿を消した相手に対抗するための魔法を探しに出かけたくるみだが…。

▲カレンちゃんが感じていた謎の気配は、こいつだったのか!?

▶魔法を使うイベントでは、自分で魔法を選択して使うことになる。

レアな魔法を賭けてライバルと勝負!

◀村の道具屋さんで、役に立ちそうな魔法を発見! ところが、そこへ珍しい魔法を求めたアリサが登場。魔法勝負で勝った方が、魔法を手に入れることになるのだ。

◀魔法力のパラメータが、勝敗の決め手になる。

◀魔法勝負に負けると、アリサにいいところを持っていかれる。

日数オーバーには注意!

それぞれのイベントには日数制限があり、発生から日がたっても解決できないでいると、イベントが終了してしまうことになるぞ。

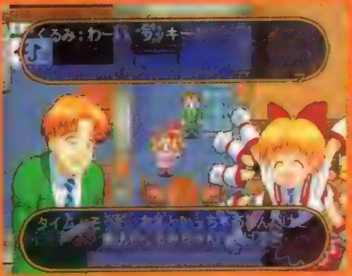
▲1日に使える魔法には限りがある。帰って寝れば回復するけど…。

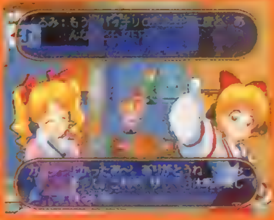
◀ボヤボヤしていたら、休暇を終えたカレンちゃんが帰ってしまった。

イベント・クリアのごほうびは?

透明人間の正体を突き止めて、2度とカレンちゃんにつきまとわないようにすれば、無事、事件は解決。マネジャーさんからお礼に、人の心を入れ替える魔法をもらったぞ!

新しい魔法を入手!!



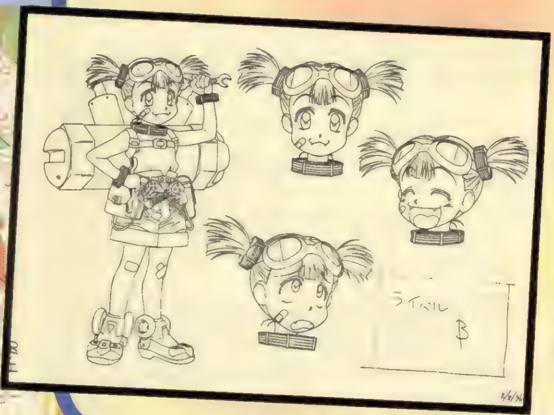


▲もちろん、くるみのパラメータもばっちりアップするのだ。

◀この先のイベントで役に立てることができるかは、プレイヤーしだい。

魔法嫌いの科学少女ステラ=シルバムーン

科学万能主義で、非合理的な(と思っている)魔法をバカにしているため、くるみと対立する。とはいえ本人も、思いつきで変なメカを作っては失敗し、ガックリ落ち込んでしまうことが多い。



電撃特報5

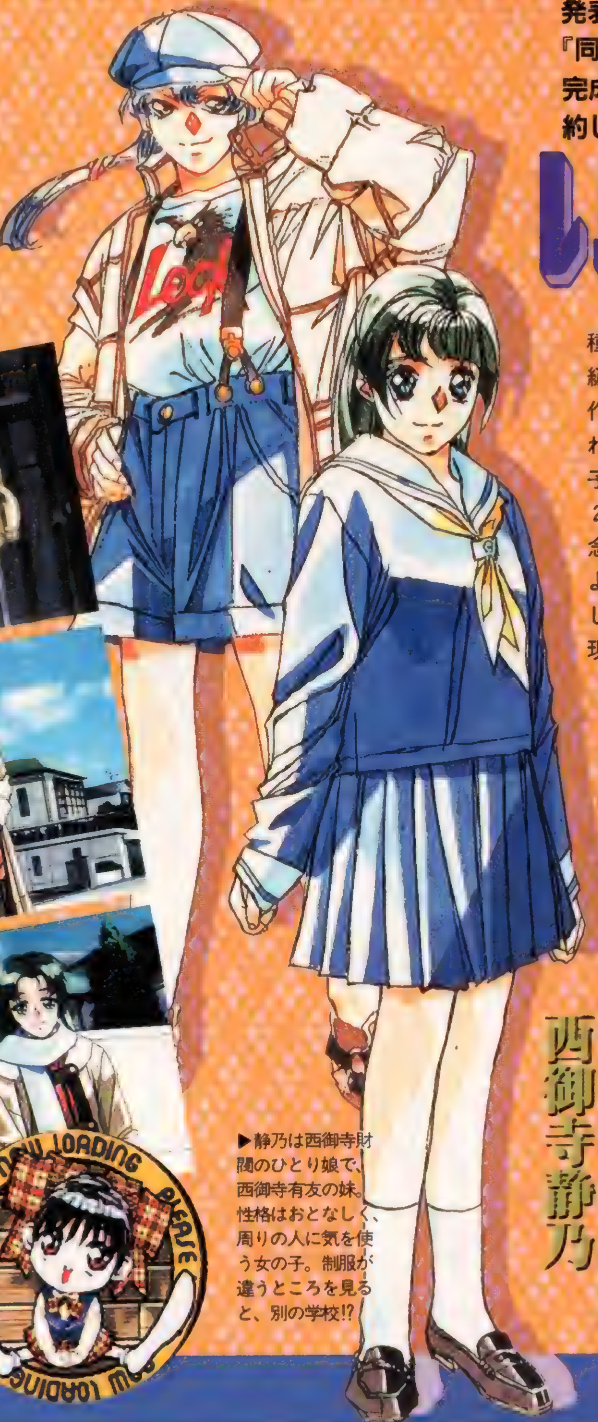
恋愛ゲームの金字塔がPSに登場

同級生2

発表以来、その後の情報公開が待たれていたPS版『同級生2』。水面下ではあったが開発は順調に進み、完成まであと1歩の段階まで来ている。早くから予約して待っていたファンも、これで安心だね。

いよいよ完成

パソコンで記録的なヒットを飛ばし、その後、さまざまな機種に移植されている人気シリーズ。主人公の男子高校生が、同級生や町で偶然に知り合った女の子と会話をしながら思い出を作っていくのだ。キミのターゲットとなる女の子には、それぞれ個別のシナリオが用意されている。本人、あるいはその女の子に関係する人物と会話をすることでシナリオが進み、段々と2人の仲が恋愛へと進展していくのだ。ゲーム中には時間の概念があり、建物への出入りや、電車での移動、イベントなどによって一定の時間が経過する。女の子とのデートなど、約束をした場合は時間を守らなければならないし、特定の時間にしか現れない女の子もいるのだ。時間の使い方が重要になりそうだ。



PS版オリジナルキャラクター

山本律子

▶カジュアルな律子は、アイドル歌手の舞島可憐の友だち。駆け出しのロックシンガーらしいんだけど……。

西御寺静乃

▶静乃は西御寺財閥のひとり娘で、西御寺有友の妹。性格はおとなしく、周りの人に気を使う女の子。制服が違うところを見ると、別の学校!?

町を徘徊する

◀現在の時間を考えながら町を歩いて移動し、女の子を探すのが目的。どこにいるのかな?

女の子と会話

▶目的の女の子に会ったら楽しい会話。恋愛の進展のためには、重要なことなのだ。

同級生2

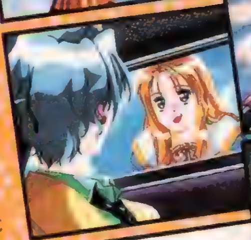
ジャンル	恋愛AVG	価格	¥6,800 限定版:¥13,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	8月予定		

イベント画面独占公開!!

◀主人公の担任をしている片桐美鈴が、男性へのプレゼントを買いに来たところ。でも、これに付き合わされる主人公って、ちょっと寂しいモノがあるのよねぇ。

PS版オリジナルデモムービー!!

プロローグパートクリア後に、ＰＳ版オリジナルのムービーデモが収録されているぞ。主要キャラクターが次々と登場する内容だ。



間近で期待度UP!

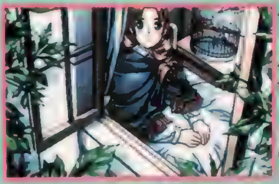
◀▲サンタの存在を信じない園児のことを心配している、保母さんの安田愛美。彼女の言葉を聞いて、その園児のためにクリスマスプレゼントを買い、サンタの格好をして現れる主人公。ときには夢を与えるのも、気持ちがいいもんだ。

12月22、23日のイベントをチェック!

このゲームはプロローグパート（12月17～21日・主人公の人間関係がわかる正統派ＡＶＧ）と、本編（12月22日～翌年１月７日・捜索型？ＡＶＧ）の２部構成になっている。本編導入から２日間しか経っていないというのに、いろんなイベントが目白押し！　プロローグに登場しない女性との出会いもあるのだ。

◀学校で下級生のカワイコちゃんと！

◀八重歯がキュートないずみちゃん。



▶寂しそうに外をながめる薄幸の桜子ちゃん。

▶愛美さんはとっても優しい保母さんなのだ。

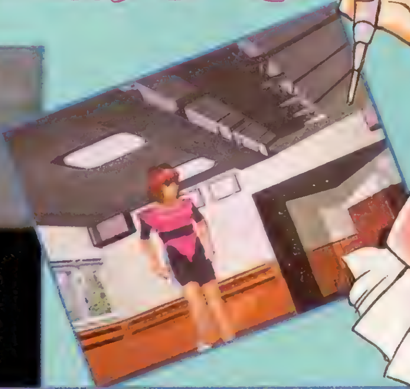
オリジナルイベント

▲ＰＳ版オリジナルイベントは、唯ちゃんと一緒にプールへ出かけることに。うれしい水着姿が見れちゃう❤　う～んナイス！

©バンプレ企画 ©BANPRESTO ©エルフ 1995

電撃特報 6

究極のデジタルアイドルをキミの手で！



まったく新しい育成シミュレーションの登場だ。このヒロインは、なんとポリゴンのアンドロイド！　神崎アイを育てて、究極のデジタルアイドルをキミの手で誕生させよう。

ヒロインアンドロイド……………………

神崎アイ

DEBUT21～デビュー21～

ジャンル	アイドル育成SLG	価格	未定
メーカー	NECインターチャネル	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

THE SECOND STAGE IN SCENE 2020

DEBUT21

©1997 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM. ©1997 IMAGE WORKS CO, Ltd.

元気と素直さ、キュートなあどけなさがウリの新人アイドルであるちさは、抜群の運動神経とリズム感を持っていて、ダンスが大得意。こびた感じのないかわいらしさは、同年代の女の子たちからも広く支持されている。だが、感情の起伏が激しく、子供っぽい面も……。

元気がウリの新人アイドル
真木ちさ

頭の回転が早いマルチタレント型のアイドル。親しみやすい性格が人気を集め、常に高い好感度をキープしている。歌もそこそこうまく、ものまねも上手。お笑い番組の盛り上げ役や、クイズ番組の解答者、情報番組のレポーターなどで活躍中。中でもトークを中心とした活動には抜群の適応力をみせる。

好感度上位のマルチタレント
坂井ゆう子

グラビアクイーンとして活躍中のセクシーアイドル。その甘い声と魅惑のボディに虜となる男たちは後を絶たない。言いたいことをハッキリと口に出すタイプで、かなり生意気な印象を与えることも……。

魅惑のセクシーアイドル
沢田ゆり

アイと競い合う5人のライバル

井上美保
男勝りのハードロッカー

アマチュアバンド出身で、自分で作曲もする。美保の作る曲は、インディーズ時代から業界内に定評があり、目標は世界に通用するミュージシャン。男勝りな性格も人気高し。

萩原亮子
天才子役から清純派女優へ

子供時代から、非凡な演技力で天才子役と呼ばれ続けていたが、最近では歌手としても非凡な才能を発揮している。性格はおっとりしていて、演技をしていない時はボーッとしている。

ゲームは育成SLG!

プレイヤーであるキミの役目はマネジャーとして、アイちゃんを育て上げ、アイドル大賞を獲得することにある。タイムリミットは1年間。キミの組むスケジュールによって、彼女はさまざまなタイプのアイドルに育っていくのだ。

◀アイドルは忙しい。効果的なスケジュールを組もう。

▶歌のレッスン。やっぱり地道な努力が大切なのだ。

電撃特報 7

リアルタイムバトルの衝撃的な真実とは？

ラグナキュール

ついに公開されたバトルシーンを独占詳解

STORY ストーリー

神々に見放された世界アルラーダウルに渦巻く邪悪な陰謀が動き始める……

レイブン（神の鳥）と呼ばれる戦士になることを夢見る主人公は、その選抜のために4年に1度開かれる「武神祭」という武闘大会に出場する。彼は、18歳という異例の若さでその参加資格である「将位」を取得した実力者なのだ。意気揚々と武神祭に参加した彼は、会場でリーヴという少女と出会い、そして、ある事件に巻き込まれていく。

◀並みいる強豪を打ち倒し見事武神祭で優勝する主人公。優勝の証としてアクエラスの称号を手に入れ人々の賞賛と祝福を受ける。

フルポリゴンで描かれ、自由に視点変更できる町の中はこれまでも公開されていたが、ついに注目のバトルシーンが明らかになった「ラグナキュール」。フルポリゴンの迫力ある演出と、リアルタイムで進行する、まるで対戦アクションのようなタクティカルバトルの完成度は極めて高い。全神経を指先に集中して戦わなければ、勝利への道は険しいことになるぞ。

ラグナキュール

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック)
発売日	夏予定		

BATTLE バトル

**『ラグナキュール』の世界で繰り広げられる熱いバトル！
自分好みのキャラクターを育て上げ、最強の座を勝ち取るのだ！**

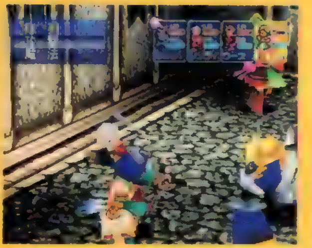
その迫力は以下に紹介するとして、このゲームの戦闘には、もう１つの大きな魅力がある。それが、ＭＢＳ＝メモリーカード・バトル・システムだ。これはストーリーモードで育てたキャラを使って友だちと対戦したり、アイテムの交換やキャラの貸し借りができるというもの。人間同士の対戦プレイは、マジで熱いぞ。

▲完成度の高いシステムだけに、対人プレイの楽しさもバツグンだ。

◀息をもつかせないバトルに興奮せずにはいられない!!

リアルタイムで白熱するバトル

写真で見ると、アイコンで表示されたコマンドを入力するだけの一般的な戦闘画面なのだが、実はこのエフェクトばりばりの大迫力のバトルが、リアルタイムで進行しているのだ。タイムゲージがたまって指示を与えられたキャラは、魔法を唱えはじめたり、打撃を加える相手に接近していったりするぞ。もちろん、その間も戦況は刻一刻と変化する。指示の変更も可能なのだ。



◀コマンド入力の速さも勝敗を大きく左右するので一瞬たりとも油断できない。ステータスが高いだけでは勝てないぞ。

▼一回行動を指示したキャラクターでも指示しなおすことができるのだ。

多彩な攻撃を繰り出し勝利をつかめ!!

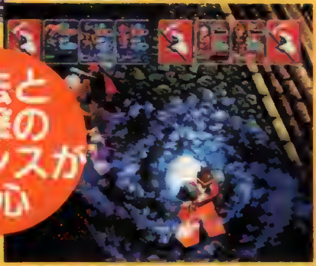
攻撃の種類は打撃、投げ、武器、魔法の４種類。各キャラごとの得意な攻撃を考えながら、状況に応じて指示しよう。また、魔法の効果範囲がかなりユニークに設定されている（竜巻が狭い効果範囲を持ったまま直進するなど）ところも注目だ。

◀つかんで他の敵に投げつければ、それに当たった敵にもダメージが。

▼魔法を発動するまでの間は無防備な状態になってしまうのだ。

▶攻撃の熟練度が高くなれば連続攻撃がガンガンできるようになる

魔法と打撃のバランスが肝心



大迫力のカメラアングル

▲攻撃の順番が回ってきたキャラクターに合わせてズームアップ！

◀キャラクターの動きに合わせて次々と視点が移り変わってゆくぞ。

勝者の快感⟷敗者の屈辱

人間同士の対戦で勝利したチームは相手チームの装備品（現在装備している物）を一つ奪うことができる。これを利用すればストーリーの中で一つしか存在しないアイテムも二つ以上入手可能なのだ。友だちとの対戦に勝って、容赦なく奪い取ろう。

◀敗者は何を奪われても文句は言えないのだ。

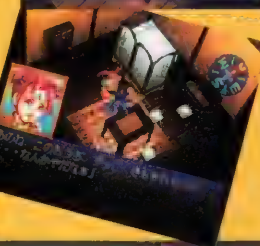
EVENT イベント

**突然の殺人事件に驚愕する人々。呪われた館に秘められた謎とは？
この謎を解きあかせるかどうかは君自身の腕にかかっている！**

アクエラスの称号を手に入れた主人公たちは次の武神祭の開催地に向かい、その途中で樹仙館と呼ばれる屋敷に立ち寄ることになる。しかし、そこには邪悪な陰謀が…。

◀この館には何か秘密が隠されているに違いない。

▶最近、館の周りで行方不明者が続出しているらしい。

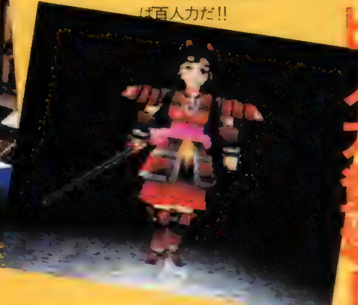


◀不吉な予感を感じリーヴは怯えてしまう。この館には得体の知れない何かが…。

殺人事件

▲突然聞こえてきた悲鳴。現場に駆けつけ見た光景は…。

▼ヒノカが力を貸してくれれば百人力だ!!



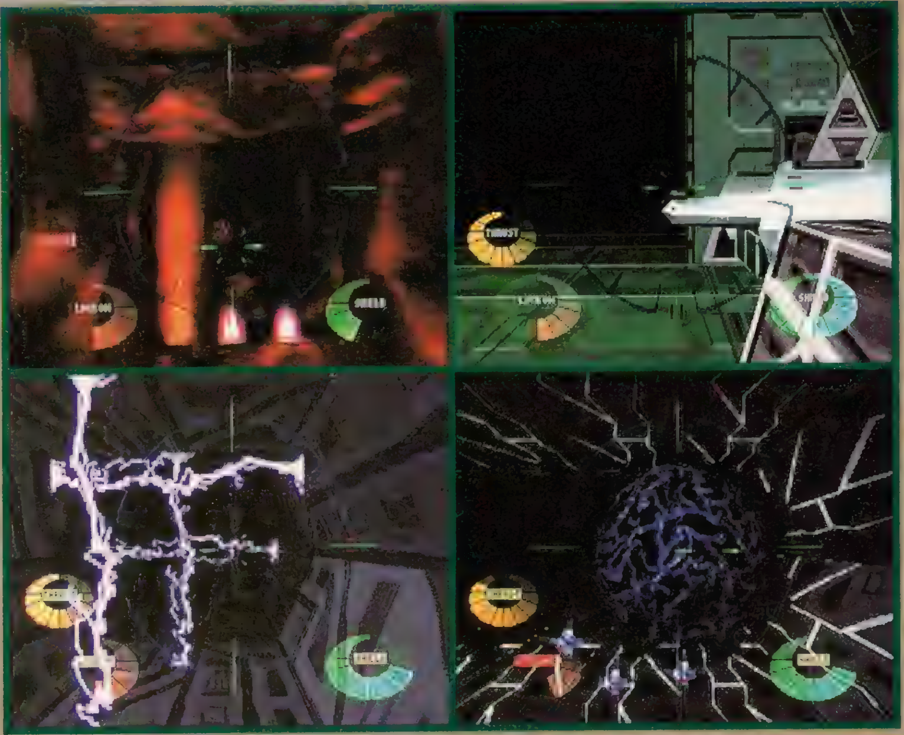
ヒノカ登場!!

ここで紹介したイベントは全体のほんの一部に過ぎない。『ラグナキュール』はイベントの宝庫。次々と目をみはる展開が待ち受けている。そして気がついたときには君のバトルテクニックも上達しているはずだ。物語は１章〜４章までの４部構成になっているのだが、実は４章にはちょっとしたしかけが待っている。

電撃特報3

アクレイム初の国内開発タイトル!

海外からのユニークなソフトを発売し続けてファンの支持を得ているアクレイムジャパンが、ついにPSでも国内開発のオリジナルタイトルを発表！　海外ソフトでもアクレイムの特徴であった独特な爽快感と破天荒な設定の魅力はそのままに、超高速戦略的大活劇、堂々発進!!



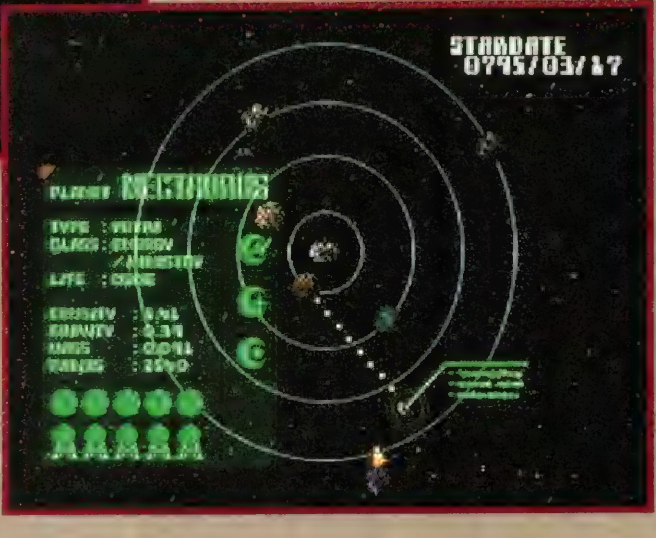
STAR BOADERS

↑ 超高速の3D空間に酔いしれながら

↓ 緻密な戦略をもって迅速に進むのだ!!

TACTICAL

どの惑星を陥落してテラをめざすか？
綿密な戦略がキミの運命を決する!!



↑→ 3D タクティカルマップ

上の写真(全体マップ)では、この太陽系の惑星がリアルタイムで回転している。出撃するポイントが現れたら、右の写真の戦術マップに入り、作戦を練るのだ。

味方

自機は太陽に近い惑星アウトポスト#13から出発し、戦略拠点を陥落しながら、奪われた故郷・テラをめざす。

戦術マップに入るまではリアルタイムで進行してくる敵艦隊に、いきなり突っ込むのは得策ではない。敵に占領された各惑星を陥落しつつテラをめざし、敵艦隊の戦力を弱めてから決戦のときを迎えたほうが有利なのだ。

テラ

アウトポスト#13

敵艦隊は、占領したテラから出発して、各惑星で戦力を補給しつつアウトポスト#13の制圧をめざしてくる。しかも、ただでさえ強大な敵艦隊が、ゲーム中(正確には全体マップ表示中)はリアルタイムで進攻してくるのだ。

敵の大艦隊は占領したテラから出発し、反乱軍が落ち延びたという惑星・アウトポスト#13を目指して進軍する。

敵

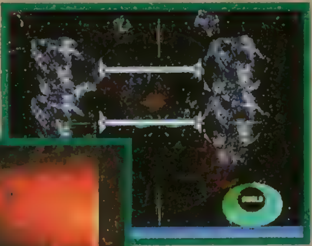
©1997 ACCLAIM JAPAN

超高速戦略3DSTG

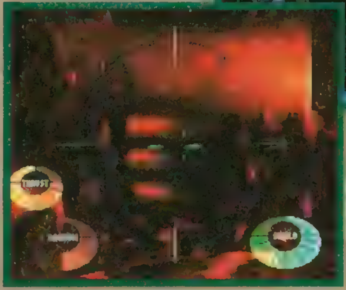
3DSTG 独自開発のグラフィックエンジンが、スピーディなスペースバトルを実現した！

タイトルとＳＴＧであるということだけは発表されていた、この『スターボーダーズ』。今回は、その独特のシステムである３Ｄタクティカルマップの紹介を中心にお届けしよう。こういうちょっとした(でも極めて重要な)「ひとひねり」が、国内開発であるということの最大の特徴かもしれない。

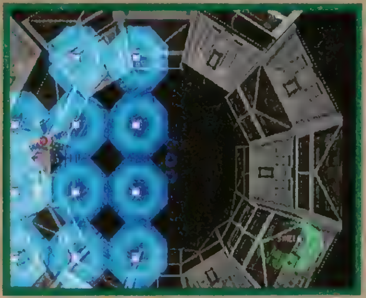
もちろんそれだけではなく３ＤＳＴＧ部分も、宇宙を舞台としたものとしては、過去にはなかったような高度なものになっている。画面写真ではお伝えできないので非常に残念なのだが、スピード感とそれが生み出す爽快感を意識したグラフィックは、要注目なのだ。存分に期待してくれていいぞ。



▶小惑星地帯。小惑星だけでなく、様々な仕掛けまで用意されている。



▼灼熱のマグマが不気味に光る火山星。プロミネンスの噴出もあり？



◀攻略拠点となる惑星に向かう前に、まず敵のコロニーを破壊しなければならない。

STAR BOADERS
スターボーダーズ

ジャンル	タクティカル3DSTG	価格	未定
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	アナログジョイスティック
発売日	8月予定		メモリーカード(ブロック数未定)

スターボーダーズ

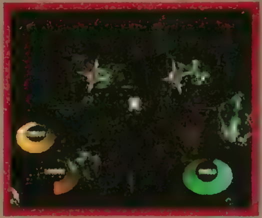
戦略は綿密に練り、迅速に実行すべし

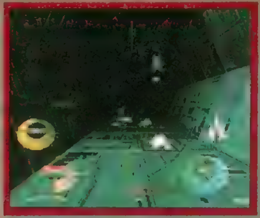
それではこのゲームの最大の特徴であるタクティカル（戦略的な）要素について説明しよう。ストーリーについて、詳しくは右の欄を読んでもらいたいのだが、要は自機はアウトポスト#13という惑星から、敵はテラから出発し、お互いの出発点をめざすのだ。

ところが、自機は１機であるのに対して、敵は強大な大艦隊。しかも各惑星で戦力を補給しつつ進んでくる。となると、まず成すべきことは敵艦隊への自殺的な突撃ではなく（すなわち、まっすぐにテラをめざすのではなく）、補給基地となる各惑星を落とすことだ。その作戦の遂行が、このゲームの３ＤＳＴＧシーンになる。敵の戦力を可能な限り抑えなければ、勝利の可能性はないのだ。

そこで重要なのが、戦略である。まずどの惑星から落とすかによって、敵の戦力を抑えたり、進攻のスピードを遅くしたりすることができる。敵艦隊の様子は逐一戦術マップで確認できるので、次はどの惑星を落とすか、先を見越した戦略を立てよう。

しかし、さらにもう１つの問題がある。全体マップを見ながら戦略を練っている間も、敵はリアルタイムで進攻してくるのだ。作戦は綿密に練り、そして迅速に実行されなければならないぞ。





フレックスレベルシステム

このゲームでは戦闘の結果によって、次のステージの難易度が変化する、フレックスレベルシステムを採用している。つまり、ＳＴＧが苦手な人でも、とりあえずテラまでは到達できるように配慮されているわけだが……。詳しくはまだ明かせないが、成績次第で、シナリオやエンディングが変化する可能性は高いぞ!?

人類に残されたたった１機の希望

ロストホープ LostHope

架空の太陽系、架空の人類……平和な繁栄を謳歌していた惑星テラに、突如、太陽系外からエイリアンが襲来した！ あまりに突然の襲来に人類は抵抗さえままならず、惑星テラを追われ、唯一部のレジスタンスだけが、太陽系の忘れられた星・アウトポスト#13に逃げのびた。しかし、故郷テラの奪還を期して戦力の建て直しを計る彼らに、人類撲滅をめざすエイリアンは容赦なく大艦隊を差し向ける。追いつめられたレジスタンスは虎の子のコスモファイター（宇宙戦闘機）「ロストホープ」の出撃を決定した。……絶望的な状況で、今、人類の運命は、エースパイロットであるキミに委ねられたのだ。

CHARACTER FILE 1

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド

SFC版『フロントミッション』のシステムと世界観を継承した、新たな物語がプレイステーションで登場！　前作からおよそ10年後の東南アジアを舞台にして、戦闘兵器「ヴァンツァー」が再び戦場を駆け抜ける！

前作のシステムを継承した待望の新章(セカンド)がついに登場!!

『フロントミッションオルタナティヴ』の発売を前にして、もう1本の『フロントミッション』が姿を現した。その名は『フロントミッションセカンド』。この『～セカンド』は、基本的なシステムをSFC版『フロントミッション』から継承した、正統派S・RPGとして登場。もちろん、ヴァンツァー同士がぶつかり合う戦闘シーンや、深みのあるセットアップシステム、そしてドラマティックなストーリー性など、あらゆる要素がパワーアップしているぞ。

◀マップは完全に3D化され、高低差を利用するなど、戦略性が高くなった。

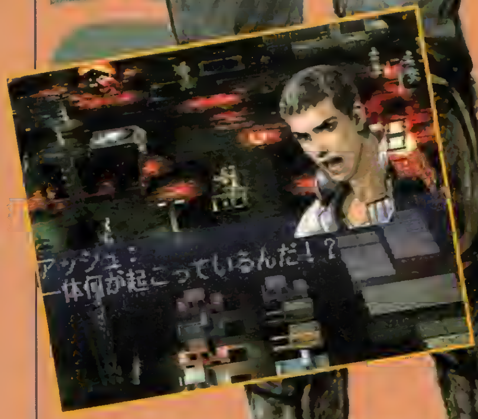
STORY

2102年、OCUアロルデシュ人民共和国で、祖国の貧困を嘆くアロルデシュ軍兵士たちが突如蜂起。彼らは自らを「革命軍」と名乗り、OCUから即独立を宣言した。

リミアンOCU軍駐留基地で、革命軍の奇襲を受けたOCU軍兵士アッシュは、仲間とともに辛くもその場を脱出。しかし、すでに国内は革命軍によって完全に制圧されていた。

アッシュたちはアンダーグラウンドに潜み、アロルデシュからの脱出をもくろむが……。

▶戦闘シーンももちろん完全3D。その迫力はケタ違いだ！



アッシュ・ファルーク

OCU海防軍総海部隊長。25歳。アロルデシュ出身で、同国内のリミアン駐留基地に所属するヴァンツァーパイロット。責任感と正義感が強く、仲間からの信頼も厚い。かつてはアロルデシュ軍に所属していたが、途中退職してOCU軍に入隊した経歴を持つ。影のある表情は、その辺に原因があるようだ。

CHARACTER　キャラクター

キャラクターデザインは末弥 純氏！

キャラクターたちの織りなすドラマティックな人間ドラマは、『フロントミッション』の大きな魅力の1つ。『セカンド』でも、魅力的かつ個性的なキャラクターたちが数多く登場し、ドラマを盛り上げてくれるぞ。また、『セカンド』ではキャラクターデザインを、『ウィザードリィ』シリーズなどでおなじみの末弥純（すえみじゅん）氏が担当しているのも見逃せない。

 ©スクウェア　キャラクターイラスト／末弥　純

WORLD OF FRONT MISSION
AD2102の世界情勢

「セカンド」の主な舞台になるのは、AD2102年のアロルデシュ人民共和国（旧バングラデシュ人民共和国）。OCUでは加盟国が独自の軍を持つことを認めているが、アロルデシュ軍は経済の疲弊により勢力を削がれており、軍事力はほとんどOCU駐留軍に頼っている状態になっている。

OCUアロルデシュ人民共和国

現在のバングラデシュ人民共和国。2094年のOCU加盟とともに、国名を改めた。主人公アッシュの故郷でもある。

USN（ニューコンチネント合衆国）

アジアの共同体運動に対応する形で、アメリカとカナダが合併。これと同時に貧困にあえぐ南米諸国が次々と併合され、2020年に誕生した新国家。アメリカとカナダが主権を持つ。

OCU（オシアナ共同連合）

アジア諸国が経済的に自立することを目的に、2026年に誕生した経済共同体。日本、オーストラリア、そして東南アジア諸国で形成された「バンコク経済帯」の3つが母体となっている。

ハフマン島

前作「フロントミッション」の舞台となった島。今回の物語とは特に関係はない。

1つの世界史、2つのフロントミッション

SFC版「フロントミッション」で創造された"未来の世界史"は、今回の「セカンド」でも受け継がれている。また、夏発売の「フロントミッションオルタナティヴ」は、同じ世界史の"過去"で起こった紛争を描いた作品になっているのだ。

フロントミッションオルタナティヴ

この夏発売される、"もう一方の"続編。 詳しくはP.40へ

フロントミッション（SFC版）

ハフマン島を舞台に、OCUとUSNの戦いを描いたS・RPG。

フロントミッション セカンド

本作。SFC版から基本システムを継承した新編。

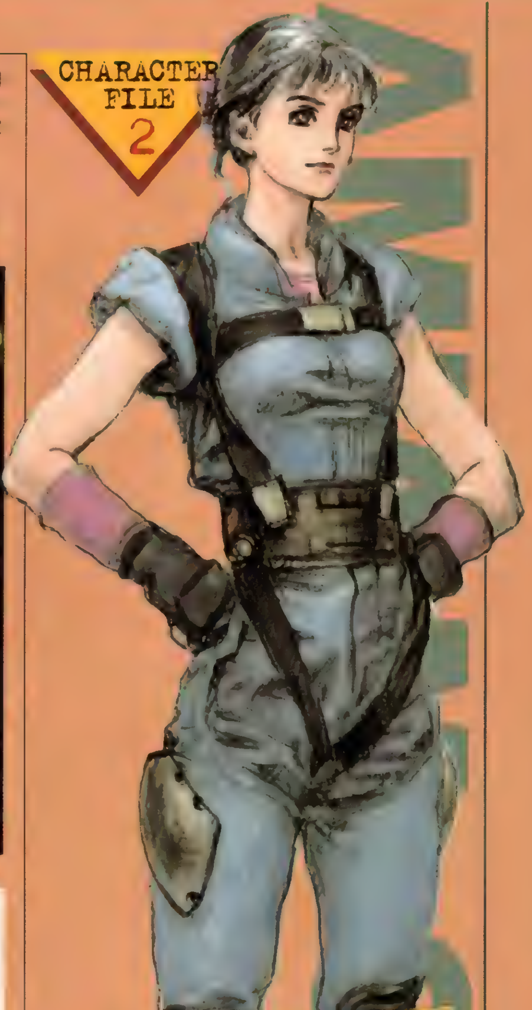
世界年表

2005	ヨーロッパにてEC統合
2020	ニューコンチネント合衆国（USN）誕生
2022	USN、バングラデシュへの経済援助中止
2023	EC、バングラデシュへの経済援助中止
2026	オシアナ共同連合（OCU）誕生
2027	WAW、戦闘兵器として認められる
2034	アフリカ・ザイール戦線
2040	ヴァンツァー誕生
2068	OCU、バングラデシュに大規模な工場の建設
2070	USNとOCUの間で第一次ハフマン紛争勃発。軍需景気でバングラデシュの工場が発展
2080	バングラデシュの経済成長低下。失業者の急増、外国企業の撤退が目立つ。やがてOCU企業は、バングラデシュから完全撤退
2085	バングラデシュ政府が、OCUに対して経済援助を要請。OCUは、バングラデシュのOCU加盟を条件に承諾
2090	第二次ハフマン紛争勃発
2094	バングラデシュは、OCUに正式加盟し、「OCUアロルデシュ人民共和国」と改名
2102	アロルデシュ軍によるクーデター発生

フロントミッション セカンド

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

CHARACTER FILE 2



エイミア・マッカラム

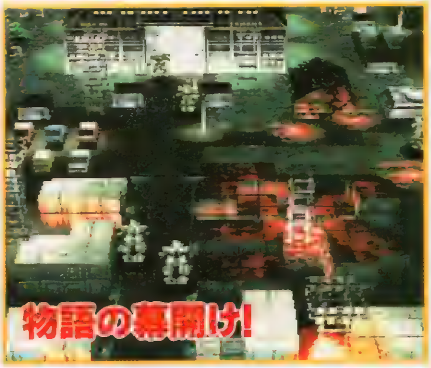
OCU海防軍総海部1等総兵。25歳。アッシュと同じリミアン駐留基地のヴァンツァーパイロット。普段は強がっているが、実際は気が弱く、危険なことは極力避けようとする。アロルデシュ勤務も、辺境なら危険に巻き込まれる可能性が少ないと判断して志願したが、裏目に出てクーデターに巻き込まれる。

2つのFRONT MISSION 〈PART I〉

MAP マップ

ますます戦略性の高まった、完全3Dマップ!!

各ミッションごとの戦闘マップは、前作と同じターン制の戦略SLGとなっている。市街戦や密林での戦闘など、数多く用意された戦闘マップは、完全3D化。もちろん、高低差を生かして戦闘を有利にしたり、障害物に隠れて移動したりといった戦略も可能だ。また、マップ上では輸送機の不時着や爆撃機の空爆など、さまざまなイベントが発生してゲームを盛り上げてくれるぞ。



◀アロルデシュ軍のクーデターに遭遇する、リミアン駐留基地での戦闘。

◀夜間の市街戦。それが物語の始まりだった。

▶完全3D化されたマップは視点切り替えが可能になった。これでユニットが物陰に隠れてしまっても大丈夫。

BATTLE 戦闘

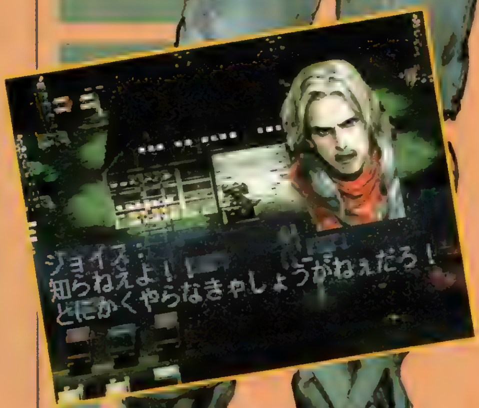
映画的なカメラワークが圧倒的な迫力を生み出す戦闘シーン!!

ユニット同士が戦闘シーンに入ると、ポリゴンで表現されたヴァンツァーたちによる、ド迫力の3Dバトルが展開される。攻撃、ダッシュ、防御など、ポリゴンならではの、なめらかな動きで、鋼鉄のボディとボディが激しくぶつかり合うのだ。さらに、スピード感あふれる演出と、流れるような映画的なカメラワークが、圧倒的な興奮度と臨場感を生み出してくれるぞ。また、戦車や航空機、さらには空母など、ヴァンツァー以外にもさまざまな兵器が登場し、戦いを彩ってくれるのだ。

◀戦う相手は、ヴァンツァーだけとは限らない。現代でもおなじみの兵器だって登場するのだ。

▲広大なバトルステージで展開される、白熱のバトル。そのリアルな動きは実戦さながら。

▶流れるように移動していくカメラワークが、戦闘を盛り上げてくれる。



ジョイス・S・ホイットフィールド

OCU海防軍総海部1等総兵。オーストラリア出身、26歳。リミアン駐留基地のヴァンツァーパイロットで、アッシュとは同じ部隊に配属されて以来の親友。陽気でお調子者だが、直情的で自信家な面も持ち合わせている。自他ともに認めるプレイボーイだが、同僚の女性隊員からはあまり相手にされていない。

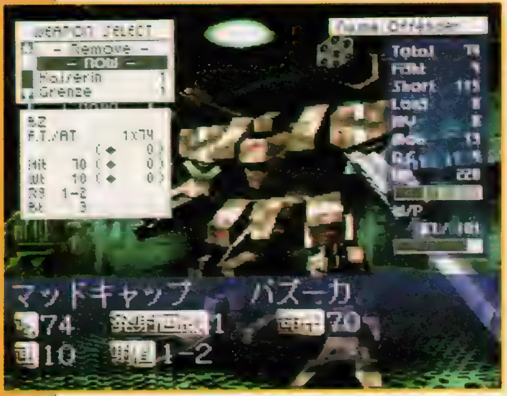
SET UP セットアップ

さまざまなパーツを組み合わせて、自分だけのヴァンツァーを作る!

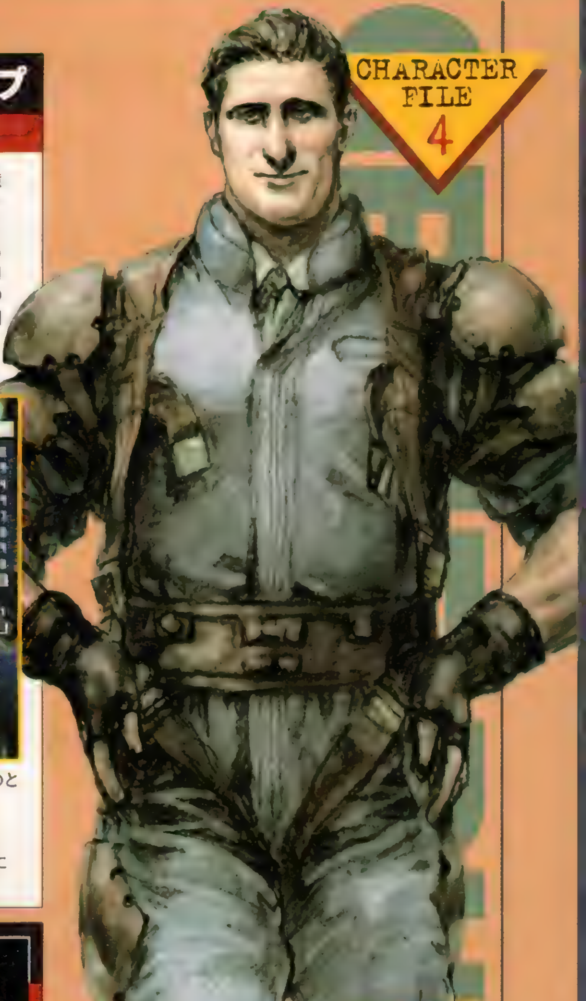
▶基本となるボディは、やはりキャラごとのイメージに合わせたい。

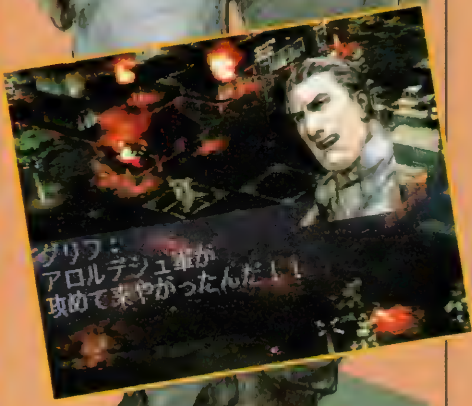
ボディ、アーム、レッグなど、部位ごとに豊富に用意されたパーツを組み合わせ、自分だけのオリジナルヴァンツァーを作りあげる！　「フロントミッション」シリーズ最大の魅力ともいえるこのセットアップシステムも健在だ。もちろんパーツだけでなく、武器も腕と肩に自由に換装できる。さらにボディカラーの変更も可能なので、組み合わせのバリエーションはまさに無限大。戦闘そっちのけでハマること間違いなし!?

▲ボディカラーの変更も可能。色による効果は今のところ不明となっている。



◀武装の選択。前作の「フロントミッション」同様、腕に持つタイプと、肩に装着するタイプの２種類ある。





グリフ・バーナム

OCU海防軍総海部軍曹。32歳。ハフマン島生まれのドイツ人で、アッシュと同じ部隊に所属するヴァンツァーパイロット。家族の写真を携帯する、子ぼんのうな二児の父。妻は日本女性。12年前の第二次ハフマン紛争にも参加したが、派遣と同時に紛争が終了してしまったため、実戦経験はほとんどない。

フロントミッションオルタナティヴ

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

現実感あふれるビジュアルの追求、細部に至る視覚効果へのこだわり。ロボットの「カッコよさ」を極限まで突き詰めた、"もう一方の"（ALTERNATIVE）『フロントミッション』。

フロントミッションオルタナティヴ			
ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		マウス

完全リアルタイムで進行する ノンストップS・RPG

システムを大幅に変更しての登場となった、人気シリーズ最新作『フロントミッションオルタナティヴ』。今回は、ついに発表となったメインキャラクターたちの紹介と、より詳しいゲームシステムを公開。さらに、本作の主役ともいうべき汎用戦場支援兵器WAW（ヴァンドルングヴァーゲン）の魅力も、併せて紹介していこう。

STORY
AD2034 〜ザイール・アフリカ〜

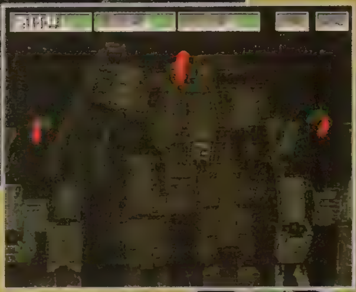
21世紀初頭、砂漠化の拡大や地域紛争の激化などで混乱の最中にあったアフリカ大陸を再建するため、ECが調停軍を派遣。2030年、アフリカ大陸共同国家計画が発表され、EC、OCU（オシアナ共同連合）の再建援助によりアフリカ各地の再建や共同体化が軌道に乗り始める
しかし、2033年7月、アフリカ共同政府に反発するザイール軍部が同国北部に集結し独立政府樹立を宣言。中央アフリカを併合して共同政権側に武力攻撃を開始した。
圧倒的な戦力の差に次第に戦線の後退を余儀なくされた共同政権側は、南部アフリカ共同体に支援を要請。
2034年、事態を重くみた南部アフリカ共同体は、OCU軍に協力を打診。対機甲部隊として、戦闘WAW部隊を実戦投入した——

驚異的なビジュアル効果！

WAWの動きはもちろん、被弾と同時に瓦解する建物やハレーションを起こすカメラアイなど、細部までこだわった視覚効果もゲームの魅力の1つ。その一部を誌上で再現！

↑ネオンの輝く夜の市街戦
遥か遠くに輝く美しい夜のネオン街に注目。市街戦という、特殊な空間での戦闘を実感することができる。

↓ハレーションをおこすカメラ・アイ!
夜間の戦闘では、WAWの動きに合わせてカメラ・アイの光がハレーション現象を起こす。これもリアルタイムで計算されているのだ。



↓瓦解する建造物
建物や車両などの障害物は、流れ弾の着弾とともに炎を上げて崩れ落ちていく。

↑砂塵に隠れる機体
遠くの機体は砂塵に隠れるため、遠近感をつかみやすい。

破壊されたWAWからの脱出！

WAWが被弾し行動不能となると、パイロットの脱出シーンを見られる。これは特別なイベントではなく、演出の一部として起こるようだ。よく目を凝らして見ていないと、見逃すことも。

※画面は開発中のものです。

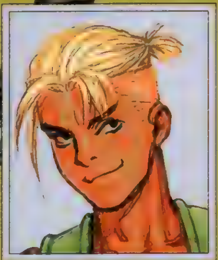
 ©スクウェア　イラストレーション／沓沢龍一郎

CHARACTER

［キャラクター］

灼熱のアフリカを駆ける戦士たち

一癖も二癖もありそうな『〜オルタナティヴ』のキャラクターたち。戦争という極限状態の中での、彼らの織りなす人間ドラマにも期待できる。



R(Earl) McCoy

●アール・マッコイ
●遊撃機動第１小隊隊長

本編の主人公で、ＯＣＵ軍所属の機動小隊隊長。アフリカ系とアイルランド系のハーフで、挑発的な口元から自信と意思の強さがうかがえる。かつては軍の指令でＷＡＷのテストパイロットも務めていた。

Bruce Breakwood

●ブルース・ブレイクウッド（25歳）
●遊撃機動第１小隊員

マッコイの戦友で、遊撃機動小隊に所属するＯＣＵ軍人。通称、Ｂ.Ｂ.。イギリス系のオーストラリア人で、大柄の軍人気質。前作に登場したナタリー・ブレイクウッドの祖父にあたる。

Dal Furphy

●ダル・ファーフィ（22歳）
●遊撃機動第１小隊員

ＯＣＵの軍事メーカー、ジェイドメタル社の技術者。ＷＡＷの操縦もこなせ、テストパイロットを務めることもある。ＷＡＷのメンテナンス要員として、マッコイに同行することになる。

Ide Sangohr

●イデ・サンゴール（35歳）
●ＡＳＵ軍大佐

ＡＳＵ（アフリカ共同連合）軍の大佐で、マッコイたち遊撃機動小隊の司令官を務める男性。マッコイの直接の上司となる。ＯＣＵ軍、ＡＳＵ軍の双方と連絡を取り合い、作戦を指揮していく。

Norman Reitz

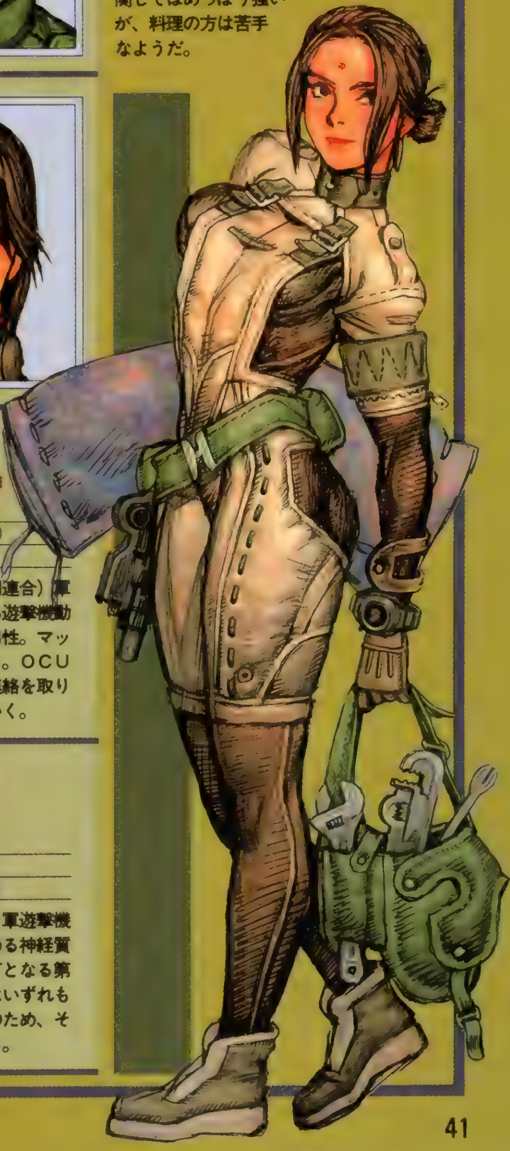
●ノーマン・ライツ（31歳）
●遊撃機動第２小隊隊長

ＡＳＵの民兵。ＯＣＵ軍遊撃機動第２小隊の隊長を務める神経質なアフリカ人隊長。部下となる第２小隊所属の隊員たちはいずれも血気盛んで無謀な新兵のため、その対処に悩まされている。

Chameli Firishtah

●チャミリ・フィリシター（20歳）
●遊撃機動小隊後方支援部隊隊長

インド系アフリカ人のＡＳＵ民兵。ヘリやトレーラーの運転だけでなく、整備もこなせるため、遊撃機動小隊後方支援部隊の隊長として配属された。女性ながらメカに関してはめっぽう強いが、料理の方は苦手なようだ。



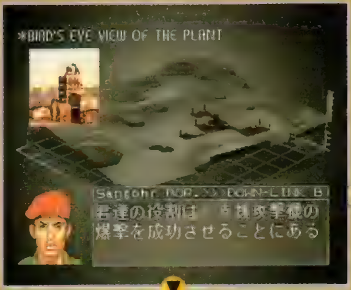
SYSTEM ［システム］

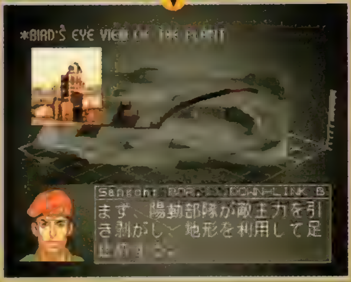
ゲームの流れを完全紹介

リアルタイムS・RPGになったとはいえ、ゲームをするうえで覚えておかなくてはならないことは少ない。WAWたちロボットの「カッコよさ」を堪能することに重点を置いているため、システムはシンプルにまとめられているのだ。ここでは、ゲームの基本進行を紹介していこう。

1 オペレーション

指示する部隊は前作のような傭兵ではなく正規軍なので、軍本部の指令に従って戦闘を展開することになる。まずはオペレーション画面で、作戦の目的や予測される展開などが説明されるから、しっかりチェックしておこう。全体マップで敵と味方の初期配置、ターゲットの位置などの確認をすることもできる。





2 セットアップ

セットアップでは、メインアーム、バックウェポンなどの組み合わせを設定し、小隊ごとの兵装を決定。作戦に合わせた兵装が必要なため、ある意味もっとも重要なファクターと言える。また、通常の戦闘兵装の他、施設爆破用の爆弾など、作戦によっては特殊な兵装が必要な場合もある。この場合、特殊兵装の機体は一部の兵器を装備できなくなるので注意。

◀趣味に走らず、作戦に合わせたセットアップを。

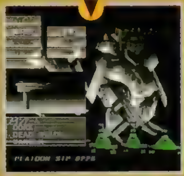
小隊を選択

◀指示できるのは3小隊。それぞれの役割をまず考えよう。

［兵装選択］

機体ごとに、メインアーム、バックウェポン、オプションを組み合わせる。これを3小隊分、全9機に対して行うことになる。こりはじめるとキリがない作業だが、初心者用に支援型、強襲型など、あらかじめ用意された3つのタイプから選ぶだけの簡易セットアップも用意されている。

機体を選択



メインアーム

▲その機体に装備させるメイン兵器の選択。機体の役割に合わせて選択していこう。

シールド

▲オプション兵装。ここではシールドだが、他にどんなモノがあるのかはまだ不明だ。

バックウェポン

▲予備の兵器を選択。戦場での戦況変化に対処できるように、慎重に選択しよう。

［迷彩選択］

ボディカラーの決定を行う。支援部隊は地形に溶け込む色で迷彩効果を出したり、おとり部隊は逆に目立たせるなどの工夫をしよう。他にも何種類か色がある。

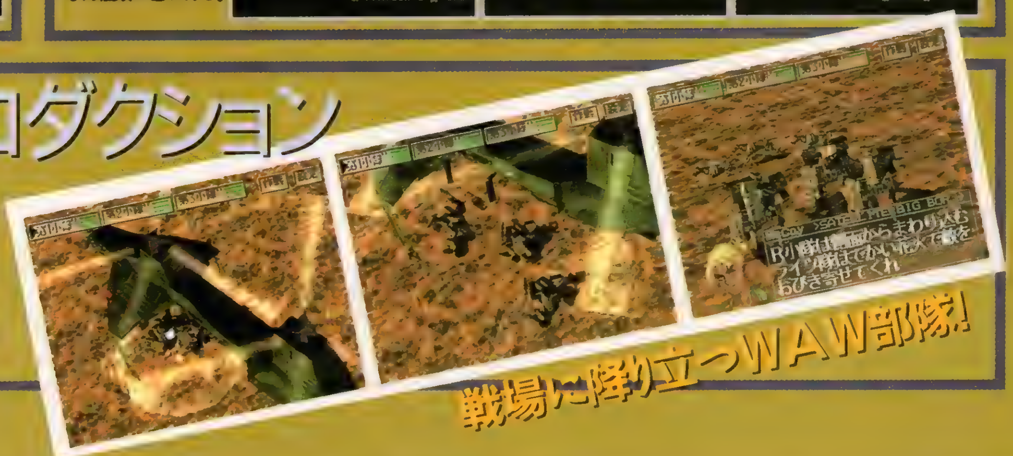
ライトグレー

サンドブラウン

オリーブグリーン

3 イントロダクション

準備が整ったら、いよいよ作戦開始。戦闘マップに入ると、各ステージごとにちょっとした演出画面が挿入される。また、作戦によっては、キャラ同士の会話によるイベントや状況説明などが起こる場合もあるぞ。



戦場に降り立つWAW部隊!

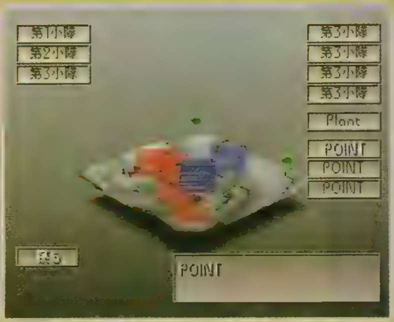
4 ミッション

戦闘が開始されてまずすることは、作戦画面を呼び出し、各小隊に対して敵や拠点などのターゲットを設定してやることだ。ターゲットを指定すると、各小隊はそこに向けての最短距離を移動し、敵を発見すると自動的に交戦する。あとは、各部隊の動きを追いながら観戦するだけだ。しかし、味方がピンチに陥ったり、敵の増援が現れたりと戦況は目まぐるしく変化する。そのつど臨機応変に対処していく必要があるぞ。

的確な指示を与え、WAWを賢く成長させる

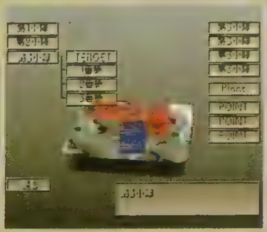
部隊への指示はターゲットの指定だけで、あとはWAWがAIで自動的に行動する。このAIは学習機能を持ち、戦いの中で成長していくのだ。この学習度は、ユーザーの指示が反映されるらしい。これは、例えば被弾した部隊を後退させる指示を何度も出していると、やがて指示しなくても危なくなったら後退するようになる、ということ。どうやら、うまく学習させることも重要になってきそうだ。

作戦画面

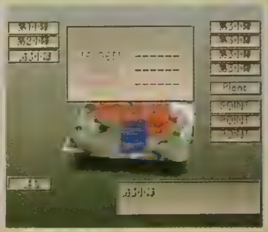


作戦画面では、部隊ごとの大まかな指示を出せる。しかし、ここではターゲットを指定するだけの簡単な指示しか出せない。

ターゲットの指定は3つまで!



▼部隊を決め、目的の場所を指定してあげるだけだ。



▼ターゲットは3カ所設定可能。優先順位の高い場所から自動で移動する。

カメラ切替

カメラを移動するには、✚キーの左右で見たい部隊を指定するだけでOKだ。また、各部隊が表示されている状態でボタンを押すと、その部隊の機体ごとに対する、細かい指示を出すこともできる。

◀▲✚キーの左右でカーソルを動かすと、カメラはリアルタイムで移動する。

5 ミッションコンプリート

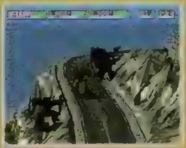
作戦が終了すると、補給物資を受け取って次の作戦に備える。戦果に応じて補給の内容が変わるので、よい兵装を手に入れるには、いかに効率よく勝つかが重要になってくるぞ。

作戦終了 そして次のミッションへ

「WAW」

［ヴァンドルングヴァーゲン］

汎用戦場支援兵器の歴史とバリエーション



誕生からバリエーションにいたるまで、緻密に設定されたWAW。架空の存在とは思えないほどの存在感にあふれる、この物語のもう1つの主人公の魅力を紹介！

WAWとは？

WAWはもともとUSNの軍事メーカーからの依頼で、地雷処理専用機としてシュネッケ社により開発された支援車両だった。しかし、軍の実戦試験で軍事兵器としての絶大な能力を示し、兵器として急速に発展。

ジェネレータ

UM機にはいくつかの独自の技術が搭載されているが、その1つが運用時間と機動性を大幅に向上させる「D型ジェネレータ」である。しかし、強力な磁界変動や極低周音によるパイロットへの深刻な影響を持つ。

実用化までの歴史

AD 2020 ドイツのランドルド教授による、最初の構想。シュネッケ社の資金援助により開発着手。アクチュエータの雛形完成。

AD 2025 シュネッケ社、WAWの試作機を完成させる。各国の企業に資金援助を申し込むが、答えはすべて否だった。

AD 2026 USN軍事メーカーであるディアブルアビオニクス社からの依頼で、地雷処理専用機として開発がスタートする。

AD 2027 USN軍による実用試験開始。結果は絶大な成果を発揮し、軍事兵器として注目されるようになる。

AD 2034 コスト面に問題を残しつつも兵器として認められる。そしてこの年、アフリカのザイール戦線に初の実戦投入が行われることになる。

VJ-44G

▶地雷処理専用機に、50ミリカノンを無理矢理搭載した戦闘時推定WAW。分厚い装甲は地雷処理機の名残り。

■フルモデルチェンジ&ダウンサイジング

RJ-24

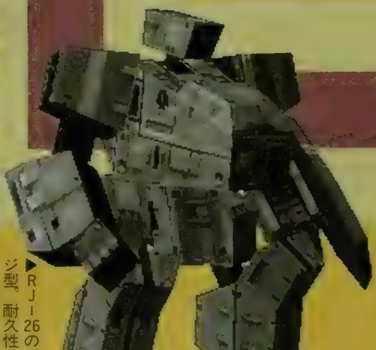
▶機動性を向上させた戦闘専用車両。兵器としての地位を確立した名機。

■バージョンアップ

RJ-26

▶RJ－24の機動性をさらに向上。通信系も強化され、主に指揮官クラスに配備された。

■マイナーチェンジ



RJ-28

▶RJ－26のマイナーチェンジ型。耐久性の大幅な向上により、パイロットの生還率が高くなった。

WAW進化の経緯

地雷処理専用機から始まったWAWは、数々のバージョンアップやマイナーチェンジを重ねつつ、戦闘兵器として急速に発達していった。そんな中で、WAWは数多くのバリエーションを生むことになる。ここでは、ゲームに登場するWAWを例にとり、その発展の経緯を紹介していこう。

▶RJ－24の上半身を2機、ホバータンクに搭載した大型機。3人乗り。

TCK-010

ENEMY WAW

今回発表された系図には入っていないWAW。おそらくは独立政府軍のWAWたちだろう。どのような性能を持っているかは不明だが、戦場で苦しめられるこ[illegible]るのは間違いない。

▼この大型WAWはやはり敵の主力か？

LW-16D

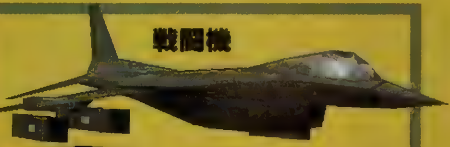
▲スタンダードな2足WAW。多くのバリエーションがありそう

TKS-04

▲4脚の超大型WAW。上半身の砲身には、とてつもない火力が秘められていそうだ

その他の兵器

[illegible]



戦闘機

ヘリ

装甲車

戦車

バリエーション

RJ-35 TypeR

▶RJ-35Sの、指揮官専用バージョン。シリーズ最高にして最強の地位を誇る、究極のハイエンドモデル。

RJ-35 TypeS

▶RJ-34に、装甲の強化、機動性の向上などを施したスタンダードモデル。

RJ-35 TypeX

▶RJ-34に、アビオニクス強化を施した指揮官専用モデル。右肩には専用のシールドが取り付けられている。

➡バージョンアップ

RJ-29

▶RJ-28に追加装備を搭載したバリエーションの一つ。主に指揮官専用の追加装備が搭載されている。

➡フルモデルチェンジ

RJ-34

▶RJシリーズのフルモデルチェンジ。フレーム自体から新設計された。地雷専用機としての面影はどこにもない。

➡バージョンアップ

SJ-34

▶RJ-34の、偵察専用モデル。機体の各所に、モニターや各種カメラなどが取り付けられている。

『FF VII』×『Hollywood Digi

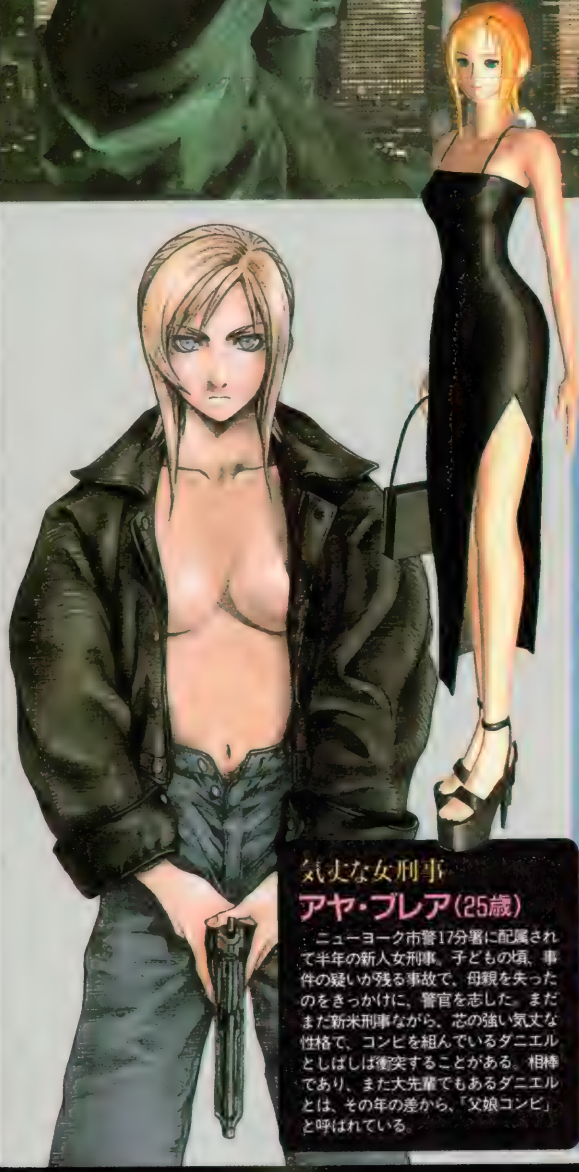
スクウェアUSAが放つPSソフト第1弾

『ファイナルファンタジ ハリウッドのデジタル

ゲームでは、同名の原作小説の世界観を踏襲しながらも、舞台と登場人物を完全に一新。「人類VSミトコンドリア生物」の壮絶な戦いを展開する新キャラクターたちのデザインを、『FFⅦ』の野村哲也氏が担当している。

CHARACTER

キャラクターデザインは『FFⅦ』の野村哲也氏

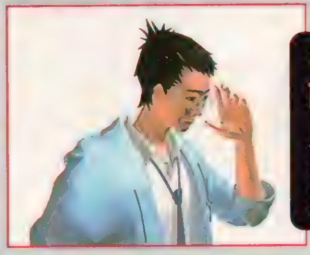


気丈な女刑事
アヤ・ブレア(25歳)

ニューヨーク市警17分署に配属されて半年の新人女刑事。子どもの頃、事件の疑いが残る事故で、母親を失ったのをきっかけに、警官を志した。まだまだ新米刑事ながら、芯の強い気丈な性格で、コンビを組んでいるダニエルとしばしば衝突することがある。相棒であり、また大先輩でもあるダニエルとは、その年の差から、「父娘コンビ」と呼ばれている。

20年のキャリアを持つベテラン刑事
ダニエル・Bo・ドリス(42歳)

アヤの相棒を務める、ニューヨーク市警17分署署員。キャリア20年という大ベテランだが、現場こそ警官の職場と信じている熱心な仕事ぶりで、現在に至るまでも昇進とは無縁。妻とは数年前に離婚しており、8歳になる息子を1人で育てている。



ミトコンドリアを研究する科学者
前田 邦彦(35歳)

日本の大学の薬学部研究室に在職している日本人化学者。化学者としては有能だが、それ以外のことに関してはまったく無頓着。研究に没頭しはじめると、1週間研究室にこもりっぱなしになることもある。数年前のある事件をきっかけに、ミトコンドリアを専門に研究している。

STORY
舞台をニューヨークに移した完全オリジナルストーリー

人間の細胞に寄生（パラサイト）し、共生を営む細胞内小器官、ミトコンドリア。もしそのミトコンドリアが意志を持ち、人間を乗っ取ろうとしたら……。1997年、ニューヨークのオペラ座で人間が次々と炎上する事件が起こる。観客の悲鳴の中、ステージで高らかに笑う女優。彼女は自らを「イヴ」と名乗った。

[p a r a s i t e e v e]
パラサイト イヴ
TM

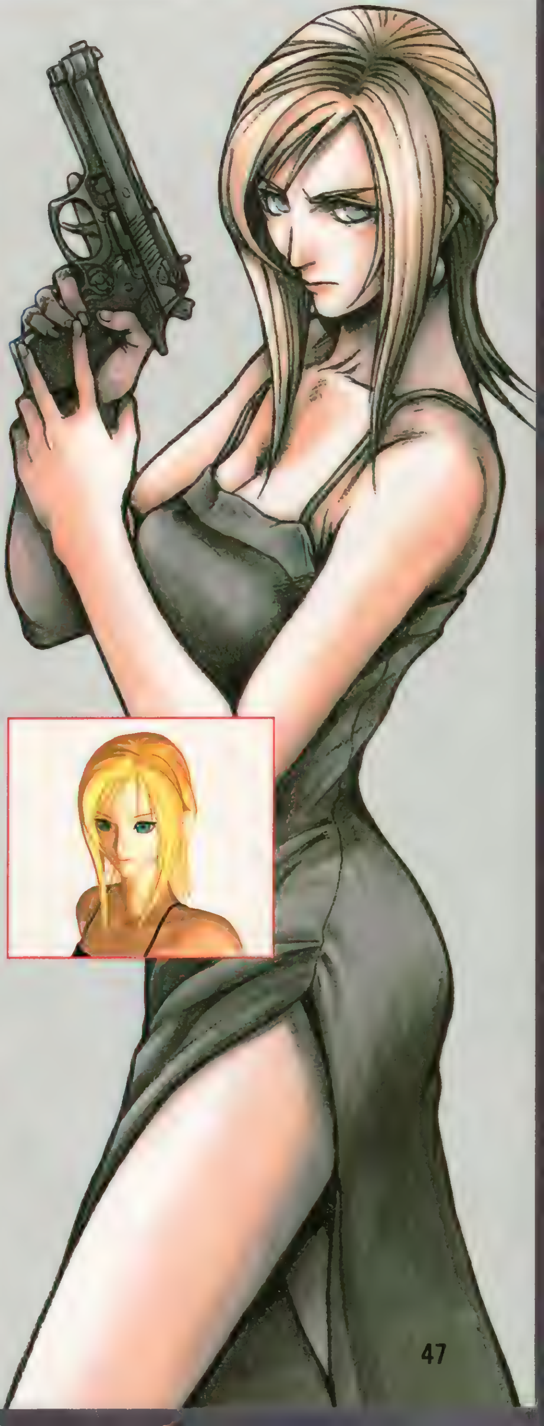
パラサイト・イヴ

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	年末予定		

ミトコンドリアが人間を乗っ取る——。奇抜ながらも医学的根拠に基づく論理の展開で大ベストセラーとなった「パラサイト・イヴ」が、スクウェアUSAの手によりゲーム化された！

tal Arts』=『parasite EVE』

―Ⅶ』のゲーム性と映像技術が融合したRPG!



BATTLE 新方式アクション・タイムバトルで展開する迫力の戦闘シーン

マンハッタン全域で次々とモンスター化するミトコンドリア生物。この新生ミトコンドリア生物との戦闘シーンは『FF』シリーズより継承したATB（アクティブタイムバトル）をさらに進化させた新バトルシステムで表現。どのような要素が組み込まれるのかは、まだ不明だが、圧迫的な迫力だ。

▲ニューヨークの路上で巨大モンスターと戦うアヤ。細部まで描き込まれたリアルな画面が、壮絶な戦闘を彩ってくれる。

▶モンスター化したミトコンドリア生物との戦い。プレイヤーは主人公のアヤ。

FIELD 細部まで緻密にモデリング&レンダリングされた超美麗なフィールドマップ

フィールドシーンでは、『FFⅦ』と同じ「2Dプリレンダー」と呼ばれる手法により、マンハッタン島とその周辺の実在する場所をリアルに再現している。舞台が現代だけあって、その現実感、存在感はまさにドキュメンタリー映画を見ているようだ。

◀机上の小物までが緻密に描かれた、美しいフィールドマップ。

▶ニューヨークにあるオペラ座。フィールドキャラも、リアルな頭身で迫真の演技を見せてくれる。

▶ニューヨークの美しい夜景も、この通り完全再現されている!

©スクウェア　原作／瀬名秀明（「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊）、キャラクターイラスト／野村哲也

SQUARE(Japan)× スクウェアU 直撃取材!!

ホノルルスタジオ設立の目的を坂口副社長が語る

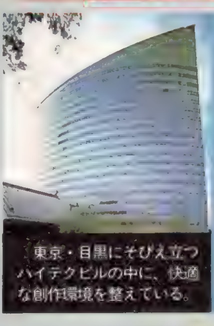
スクウェアは、昨年春、アメリカ・ロサンゼルスにSQUARE LA, INC.を設立した。今回、ハワイ州ホノルルに新スタジオが設立され、SQUARE LA, INC.をSQUARE USA, INC.と改称し、各スタジオをLAスタジオ、ホノルルスタジオとしたのだ。では坂口さんの声を聞いてみよう。

「ロサンゼルスと東京のスタッフのより密接な共同作業体制を築くために、距離的にも時差から見ても、日米の中間にあたるホノルルにスタジオを開設しました。日米それぞれ約50名ずつスタッフが集まって、人数的にも半々になっています。ホノルルでは2つのプロジェクトが進行します。1つはフルCG映画、もう1つはハリウッドのCG技術を導入したプレイステーション向けのゲームです。タイトルは内容とも未定ですが、『FF』シリーズになる可能性があります。この2つのプロジェクトが終了した頃、今後の作品づくりに映画とゲームを融合した技術を生かせるのではないかと思っています」とのこと。

坂口博信氏

㈱スクウェア副社長とSQUARE USA, INC. 社長を兼任。「ファイナルファンタジー」シリーズの生みの親。東京、LA、ホノルルを飛び回る多忙な日々を送る。

ハワイは日米の真ん中!



東京・目黒にそびえ立つハイテクビルの中に、快適な創作環境を整えている。

スクウェア(東京)
●『FF』シリーズ次作などを制作

スクウェアUSA ホノルルスタジオ
●『FF新作?』制作
●フルCG映画制作

LAスタジオからは、世界最大のヨットハーバーが見渡せる、開放的な環境だ。

スクウェアUSA ロサンゼルススタジオ
●『パラサイト・イヴ』制作
●『Chocobo de Battle』制作

『パラサイト・イヴ』はハリウッドを代表するCGアーティストとスクウェアのトップ・クリエイターによる夢の競演

スクウェアLA設立の目的は、ハリウッド映画界の一流CGアーティストの技術と、日本のスタッフのゲーム企画、開発力を融合させた「次世代インタラクティブエンターテインメント」を実現させることだった。その構想の1つに、サイエンスフィクションのインタラクティブゲームの制作プロジェクトがあり、ここに『パラサイト・イヴ』として実を結んだわけけだ。

『パラサイト・イヴ』は「ファイナルファンタジー」のゲーム性とハリウッドのCG技術を融合した、新しいRPGというコンセプトで制作が進められている。日本のスタッフはハリウッドのCG映像の技術に刺激を受け、ハリウッドのスタッフは日本のゲーム開発力やゲームの創造性の自由さに感動しているとのこと。

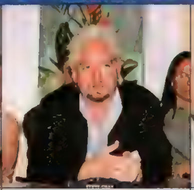
スクウェアUSA設立の目的がうまく実現されているのだ。

『パラサイト・イヴ』主要クリエイターの方々

野村哲也氏
キャラクターデザイン担当。『FFⅦ』ではキャラクターデザイン、シナリオ制作など幅広く活躍。

前川嘉彦氏
『FFⅥ』『スーパーマリオRPG』の開発に携わる。本作では新バトルシステムの構築を手掛ける。

時田貴司氏
オリジナル脚本の執筆、企画、イベント演出などを担当。『FFⅦ』ではイベントデザインを行った。



スティーヴ・グレイ氏
監督として、全体の指揮をとる。映画「トゥルー・ライズ」などのCGチームのチーフを歴任。

ダーネル・ウィリアムス氏
美術監督。CGによるキャラクター・アニメーションの第一人者。代表作は映画「キャスパー」。

SQUARE USA,LA Studio=Honolulu Studio

SA、ホノルルスタジオを

5月のある日、スクウェアUSA、ホノルル新スタジオ開設の知らせを受け、電撃取材班はハワイ、ホノルル空港に降り立った。青い空、青い海、ヤシの葉を揺らす心地よい風——。一気に仕事する気が失せる取材陣だった……。

▶ホノルル港に臨む、アロハタワーにほど近い高層ビルの30〜31階に、ホノルルスタジオがある。

スタッフブース

▲▼開発スタッフ1人1人に、上のようなブースが用意されている。右上は1人1台支給されているマシンで、SGIの最新ワークステーション"OCTANE"。業界最高速のグラフィック描画能力を持つ。ソフトは、キャラクターアニメーションの機能を強化したCGソフトウェア"Maya"と"パワーアニメーター"を導入。また、ブース内は間接照明の自然光に近いものを使用し、色彩感覚が狂わないよう、壁などを無彩色にしている。

スタジオ内を見学

5月の青空のもと、スタジオ開設披露パーティが開かれた。この日に限り、スタジオ内を自由に見学することができたのだ。スタッフの方の説明を参考に、ひと通り解説するぞ。

モーションキャプチャースタジオ

◀関節に電球をつけて動きを撮影する。モーションアナリシス社「HIRES」の8カメラ構成を導入。秒間最大240コマの動きをとらえる。

サーバールーム

▶各ブースのデータがネットワークでここに集結。シリコングラフィックス社の"ONYX2"を導入していて、各データは膨大な数の光ケーブルでつながっている。

エディットルーム

▶右上のスタジオから送られたデータをここで編集する。右のモニターに映っているのは、エアリスの姿!

アメリカ版『FFⅦ』の体験コーナーも!

パーティ会場では、アメリカ版「FFⅦ」の体験コーナーも設けられていた。こちらでも「FFⅦ」の前評判は高く、9月の発売が待ち望まれている。メッセージはもちろん英語。しかも教科書英語などではない、ナマの英語でクラウドたちが会話しているのだ。

シーグラフ出展用の研究ソフト『Chocobo de Battle』の技術は21世紀の次世代機に応用

「パラサイト・イヴ」に続いて発表されたのは、チョコボの格闘アクションゲーム『Chocobo de Battle』。同じくLAスタジオで開発中。夏にアメリカで開催される「シーグラフ'97」というCGショーの出展用に、研究開発されている。コンシューマー用の開発は、今のところ考えていないそうだ。ゲーム基盤としては、CGグラフィックマシンの最高峰にある、シリコングラフィックス社の"ONYX2"を使用。

このゲームの研究目的は、リアルタイムでの映像表現(3D空間での風、水、自然物のシミュレーション)、モーションブレンディング(動作と動作の間を自動的に作成)、センソリーデザイン(ハイエンド映像とインターフェイスが人間に与える情感表現)など、さまざま。この成果が、いずれはスクウェアUSAで映画製作、ツール開発、ゲーム開発に生かされるようになるとのこと。直接、利益につながらない研究開発に投資し、将来のエンターテインメントを見据えるスクウェアの姿勢は、さすがのひと言。

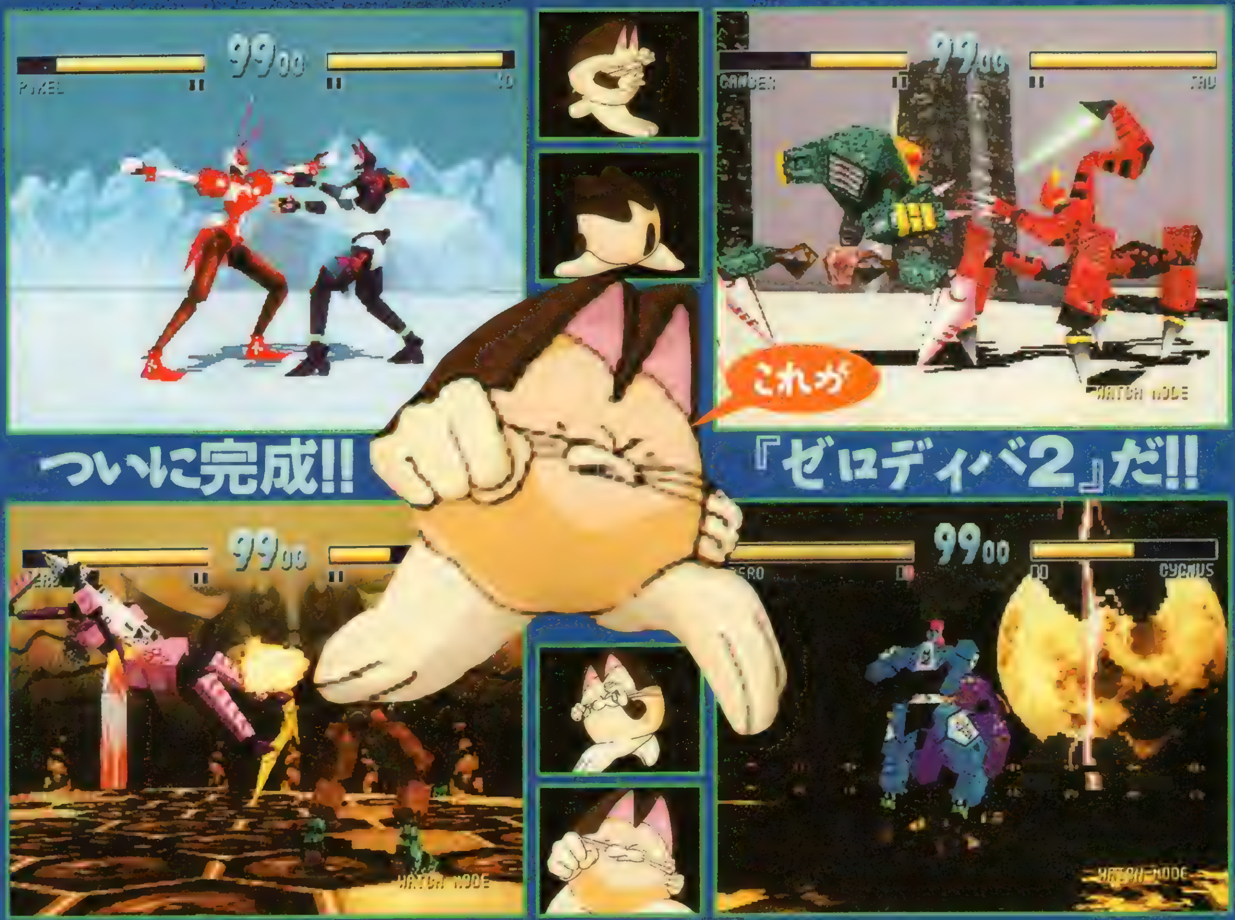
▶キャラクターも個性的。とてもリアルな動きをしそうだ。動くと金属音がするのだろうか。

▶これがチョコボ!? ちょっと恐い感じだけど、強そうだ。早く実際に対戦してみたいよね。

▲そうそうたるクリエイターの面々。ソフトウェア構築やツール開発を手掛けるポール・アッシュダウン氏(右から3人目)らの姿が見られる。

写真/Lee Taplinger、世界文化フォト

© 1997 SQUARE USA



ゼロディバイド2 ―ザ・シークレット ウィッシュ―

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	ズーム	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月27日予定		2P対戦可

待ちに待ったPSオリジナル3D格闘ACT『ゼロディバイド2』が、ついに完成したぞ!! 今回は、出そろった使用キャラ10体の紹介に加え、このゲーム独自のシステムを紹介！ キャラは、ほかにボスが2体と隠しキャラが…!?

MODE 豊富に用意されたモードをもっと詳しく分析

1P、VSモードはもちろん、タイムアタックや世界設定が説明されるストーリーモードなどがあるが、その中で特筆すべき点は、トレーニングモードとリプレイモードだ。トレーニングでは、ダミーのCOMを相手に技のタイミングやコンビネーションを練習するワケだが、COMの動きを制御できたり、カウンターの有無、コマンドの入力表示、相手が空中に浮いたときの高さ表示など、実に細かい設定が可能なのだ。また、リプレイモードでは、試合内容を最大で240ファイル（1ファイルで試合1本分）までセーブすることができ、リプレイ時のカメラアングルも設定可能だぞ。

◀好みのボタンを割り当てることが可能。同時押しボタンを設定しておけば、コマンド技も簡単に出すことができるぞ。

◀▶プレイした試合の内容がセーブできるのはうれしい。4種類のカメラアングルが楽しめる

▶キャラの使用頻度や対戦成績もセーブされるのだ。

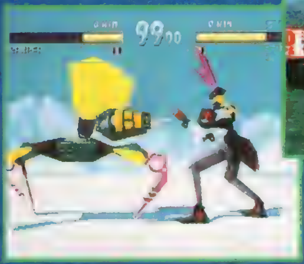
©ZOOM 1997

SYSTEM

『ゼロディバイド 2』独自のAB(アブノーマル)システムに迫る

アブノーマル(以下AB)とは、「↑+ガードボタン」と入力することで、一時的にキャラクターの攻撃力を上げることができるこのゲーム独自のシステムだ。相手の状態に関わらずいつでも発動することが可能で、攻撃力が上がるほかに、相手を浮かせる技がヒットしたときの浮く高さが変化したり、相手が投げ抜けできなくなったりと、戦いを有利に展開できる。とはいっても、メリットばかりだけではない。AB状態で相手の攻撃を受けてしまうとすべてカウンター扱いになり、装甲が破損しやすくなる。また、一部でもボディが破損していると、AB発動前に内部パーツが先に点灯して相手に気づかれてしまう。ABの使いどころが、戦いでかなり重要になりそうだぞ。

▲相手のABに合わせてABを発動させると、相手を硬直させることができるぞ。



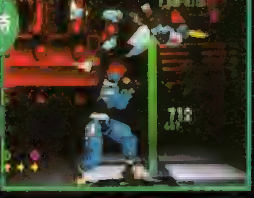
▲ABのコマンドを入力したら、すぐさま攻撃を仕掛けるのだ。
◀装甲がはげていると、AB発動前に内部パーツが光る。

通常とAB時の比較

AB状態で最大のメリットは、やはり相手を高く浮かせることができること。右の画面写真を見ても分かるように 通常時では651の高さだが、AB状態でヒットすると712と同じ技でも浮く高さが変化する。この浮く高さの違いがポイントで、通常時では決まることのない空中コンボが、AB状態なら可能になるのだ。これにより既存のコンボだけでなく、AB状態を利用したいろいろなバリエーションのコンボが生まれる。

通常時

AB時



完成した使用キャラ10体を大紹介!!

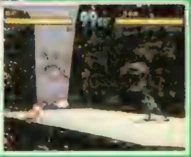
CHARACTER NAME ドラコ DRACO

初公開

仕草がかわいい恐竜タイプ

また背中の翼は付いていないが、今回初公開のドラコ。見た目通りの恐竜タイプのキャラで、口から炎をはいたり、大きなシッポで相手をケチらす豪快なヤツだ。図体が大きいため動きはちょっと鈍いけど、パワーはかなりのものだぞ。

▲炎で相手を焼き払う攻撃。ガードされても、確実にダメージを与えられる。



▲自慢のシッポでダウン攻撃!!
▶ステージの片側が壁になっているのだ。

コンビネーション

▲[illegible]を回転させて攻撃するコンボ。

CHARACTER NAME ネレイド NEREID

初公開

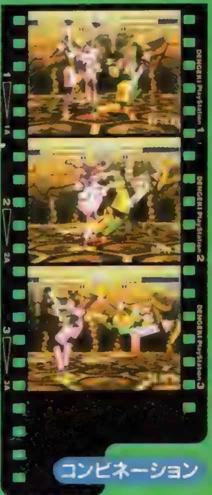
サイバーパンクなドリルマシーン

胸と背中にドリルを装備した、サイバーな感じのネレイド。前作よりかなりスリムになり、どっちを向いているのか判別しやすくなっている。コイツは、相手に背を向けてからのコンビネーションや投げ技があり、かなりトリッキーなのだ。

▲回転するドリルを使った、[illegible]

▲前作に比べて体型[illegible]が人型に近い。
▶背中のドリルで歩行してのキック!

コンビネーション



▲体を回転させながら、ドリルで攻撃するコンボ。

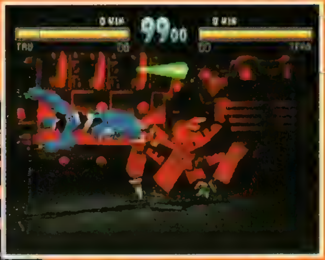
ZERO DIVIDE 2

CHARACTER NAME タウ TAU

鋭いシッポを装備したサソリタイプ

コンビネーション

▶大きなシッポを相手に突き刺[illegible]……です。



▲◀豪快な投げ技のT[illegible]

タウはサソリの形状をしているので、シッポに特徴がある。パンチ攻撃のリーチが短いため、シッポを利用した攻撃やコンビネーションがポイントになりそう。今回新たに加わった新技のアッパーニーが強く、2発入るダブルニーはCOM戦でかなり有利な攻撃なのだ。

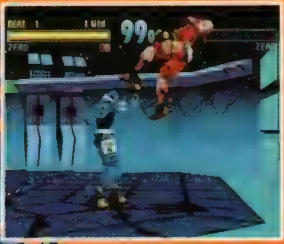
CHARACTER NAME ゼロ ZERO

強力な打撃攻撃を得意とする人間型プログラム

コンビネーション

打撃系の攻撃を得意とするゼロは、パンチ、キック系のコンビネーションを多く持つ。踏み込む技が有効で、中距離からの[illegible]カーが威力を発揮するだろう。また、相手を空中に浮かしてからの空中コンボのバリエーションが多彩で、ダメージ、ヒット数を稼げるぞ。

▶ゼロのチョ～か[illegible]3段攻撃。コ[illegible]入力のタイミングがシビアだけど。



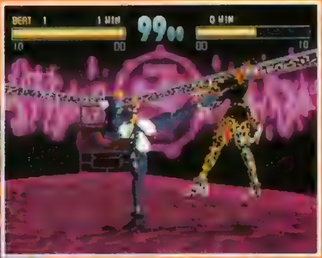
▲◀相手を空中に[illegible]てから、コンボを狙え!!

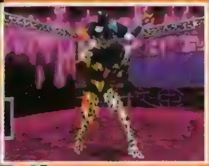
CHARACTER NAME イオ IO

スリムなフォルムの女性ネコ型ファイター

コンビネーション

▶[illegible]向いてのしゃがみキック、そ[illegible]





▲◀[illegible]

素早い動きと、キックのコンビネーションが優れているイオ。見た目[illegible]もネコのようなモーションが加わり、四つん這いになって移動することができるようになっている。また、この状態からのコンビネーションもあり、相手の意表を突くのに役立ちそうだ。

CHARACTER NAME イオス EOS

当て身系の技が充実している[illegible]なヤツ

コンビネーション

前作では弱小グループに甘んじていたイオスだが、[illegible]当て身系の技が充実したおかげで、かなり戦えるキャラクターに成長し[illegible]。上中下段のパンチ、キック系の技を[illegible]しかもコマンドが固有技のものと同じなので、攻撃しながら当て身が入力できる。

▶[illegible]撃から、鋭く突き上げるキックへとつなげるコンボ。お手軽でいいぞ。

▲◀イオスを使うなら、[illegible]

ZERO DIVIDE 2

CHARACTER NAME ワイルド3 WILD3

ショットガンを装備した兵士タイプ

コンビネーション

▶[illegible] そして相手がダウンしたところにショットガンで追い打ちをかける。

▲▼[illegible]

[illegible]コマンドにより3発まで連射ができたり、振り向いてからの射撃など、[illegible]トガンによる攻撃は、相手にガードされても装甲に[illegible]

CHARACTER NAME ピクセル PIXEL 新キャラ

豊富な打撃技を持つナース姿の女性プログラム

新キャラのピクセルは、打撃技を得意とする女性型キャラだ。パンチボタン連打で出すことができるお手軽コンボに、豊富な固有技の数々が彼女の強さ。その中でも壁を利用したノーズダイブという技が特徴的で、ジャンプして壁に登り、落下の勢いを利用して攻撃するのだ。

コンビネーション

▶パンチ2発、ヒジ、[illegible]段回転キックへとつなげるコンボ。[illegible]の揺さぶりだ。

▲▼[illegible]い動きを生かして戦うのだ。

CHARACTER NAME シグナス CYGNUS

忍者スタイルの素早い動きが特徴的

コンビネーション

▶レーザーソードで相手を斬りつけるコンボ。最後に[illegible]かかる動きがナイスだぞ。

▲▼[illegible]たりしたり[illegible]シグナス。

忍者スタイルの、ちょっと風変わりなシグナス。前作では猛威を振るったキャラクターだが、今回は押さえ気味のバランスがとられている。その分、技のバリエーションが増え、モーションも軽快になっているのだ。2本のレーザーソードで、相手をかっこよく斬り捨てろ!!

CHARACTER NAME キャンサー CANCER 新キャラ

トリッキーな動きをする4つ脚タイプ

愛嬌のある顔と動きをする、新キャラのキャンサー。背中からレーザーやミサイルを出したり、足元に地雷を生みつけたりと、かなり個性の強いキャラなのだ。口からあぶくをはくところから、カニのようにも見えるのだが……。ドラコに続く、愛着の持てるお笑い系のキャラかもね。

コンビネーション

▶パンチ2発からキックへつながる、オーソドックスなコンボ。回し蹴りがイカスぞ。

▲▼[illegible]っているキャンサー。

ド派手で激アツの3DガンSTGがついに出る!

タイムクライシス+ガンコン

アーケードで人気の3DガンSTG『タイムクライシス』が、スペシャルモードを加えてPSで登場！　このPS版は、アクションペダルの機能を搭載した専用ガンコントローラである〝ガンコン〟同梱での発売となるぞ。

タイムクライシス

ジャンル	ガンSTG	価格	¥7,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ガンコン専用（同梱セットのみの発売）
発売日	6月27日		

©(株)ナムコ

白熱する2つのモードがキミの挑戦を待っているぞ!!

このPS版「タイムクライシス」は、アーケード版の完全移植はもちろん、PSオリジナルのスペシャルモードモードを加え、長く遊べるゲームになっている。特にこのスペシャルモードは、「アーケード版を極めた！」という人でも手こずるほどの高難度なのだ！

◀アツい銃撃戦を家で楽しむことができるのだ！

叫びながらのプレイが熱い!?

ゲームをしながら、頭に血が上ってつい大声をあげてしまう……経験のある人も多いのではないだろうか。このゲームでは、スパイ映画さながらの緊張感に加えての敵のイヤらしい攻撃に、文字通りアツくなること請け合い。ふと気づくと、思いがけない罵声をあげている自分の新たな一面に気づくことだろう。

全3ステージを戦い、捕らわれた大統領の娘を救え!

ARCADE アーケードモード MODE

アーケード版の完全移植。それぞれが3つのエリアで構成されている全3ステージを通して戦い、さらわれた大統領の娘・レイチェルを助け出すのが目的だ。各ステージの最後にはボスが待ちかまえていて、それまでとは比べものにならない壮絶な銃撃戦を繰り広げることになるぞ。また、任意の1エリアだけプレイするタイムアタックモードもあるのだ。

▲すべての元凶、ワイルドドッグとの一騎打ち！

▼一丁のガンを武器に、ヘリに挑むこともある！

◀戦いの舞台は屋外から屋内と実に多彩なのだ。

ナメんなチキショウ!!

▲イキナリ大ピンチ！　即刻撃ち殺すのだ!!

▶敵の銃弾は、急所に喰らわなければダメージは受けないぞ。

痛えなこの野郎!

キミの射撃テクニックにより変化するストーリー

SPECIAL スペシャルモード MODE

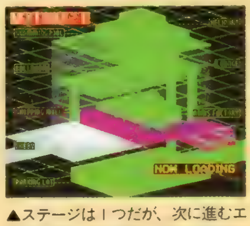
このスペシャルモードは、PS版の完全オリジナル。このモードでは、ステージ中に一定の条件を満たしたかどうかで、その後のステージが変化するぞ。もちろん、どういうルートをたどったかによってエンディングも変化する。そして、ステージ分岐の条件を探すこともそうだが、なにより難度がアーケードモードに比べて非常に高い！　アーケード版をやり込んだ人でも、最上級ルートをクリアするのは至難の業といえる。とはいえすべてのステージがそういうわけではなく、ルートによっては手軽にプレイすることも可能だ。うまくなればうまくなるほど、難しいステージに挑むことができるようになっているというわけだ。

◀リチャードの前に現れる謎の女性。スペシャルモードでは、彼女の率いる組織との戦いがストーリーの中心となる。

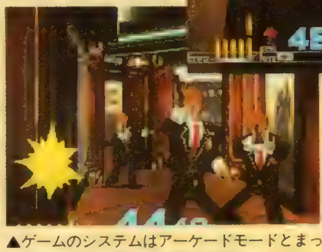
▶こちらに背を向け、突然逃げ出す敵たち。どうも見るからになにか怪しいのだが……。

逃がすか！死ね!!

▶地形によってはダメージを受けてしまうところもあるぞ。注意しよう。



▲ステージは1つだが、次に進むエリアはプレイ内容で4つに分岐する。



▲ゲームのシステムはアーケードモードとまったく同じ。群がる敵を撃ちまくるのだ。

▶イキナリ室内に飛び込んでくる暴走車！　リチャードと応戦中の敵をはねとばしてくれるのだが……。敵か味方か!?

愉快なキャラドンとダンが大活躍！

'94年にゲームセンターでリリースされ、多くの笑いと興奮をもたらしたガンSTGがPSに登場するぞ。アイデア満載かつスピーディなゲームを、爆笑キャラたちと共に心ゆくまで楽しんじゃおう！

ガンバレット

ジャンル	ガンSTG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ガンコン(ナムコ社製)対応
発売日	8月予定		

多彩なモードで内容充実

アーケードモード
アーケード版の48ステージを完全再現。難易度は4段階から選択可能で、1ステージ終了ごとに命中率や早撃ち度などの成績が発表される。

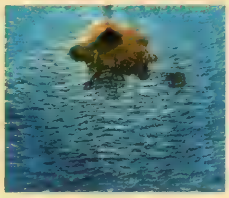
トレーニングモード
ガンマンとしての腕を磨けるモード。楽しみながら練習できるうえに、動体視力ほか、その日のプレイヤーの戦果をグラフで確認できちゃうのだ。

パーティモード
1丁の銃を複数プレイヤーで順に使いながら、射撃の腕を競い合うモード。トーナメント戦やチームプレイ戦など、競技のバリエーションも豊富だぞ。

PSスペシャルモード
アーケード版では実現できなかった幻のステージや、PSならではのポリゴンを使ったステージなど、オリジナル面がてんこ盛り（全25面を予定）。

◀アーケード版をアレンジしたステージなどが登場。

クエストモード
ストーリーにそって進行していく、RPG仕立てのモード。ゲーム中の操作はすべて銃で行い、ボリュームたっぷりの痛快な物語がたのしめる。



◀クエストモードは、このガンバレット島が舞台になる。

"PSスペシャルモード"をダイ

▶グィーンと上昇する感覚がなんとも言えない。モタモタしている時間はないぞ。

上昇中に撃破せよ

"人間大砲"と名付けられたこの種のステージでは、自分自身が大砲からドーンと撃ち上げられ、空中にいる間だけマトを狙うことができるのだ。

大物を狙え

いかに大物をすばやく見つけられるかが勝負のステージも。目と頭をフル回転させて進め！

▶上から落ちてくるお札を撃つステージ。高額紙幣を狙うべし。

▲部屋の中の高価な品を破壊する「高級品ぶっ壊しステージ」。値段の高いものを壊すほど得点も上がっていくので、破壊することの快感度もリアルだ。

抱腹絶倒にして気分は爽快な

©(株)ナムコ

ガンバレット GUN BULLET

ジェストで紹介

◀このステージのノルマは、ペアになるものを見つけて撃っていくというもの。プレイヤーの判断力が成績を左右するぞ。

▶見本のヌイグルミと同じヌイグルミを撃つステージ。焦って違うヌイグルミを撃ってしまわないように注意！

よく見て 選んで 撃て!

上で紹介しているのは、ターゲットの選択がポイントになるステージ。瞬間的な判断力が大切なので、プレイ中の興奮度もかなりのものなのだ。

ガンガン 狙って撃ちまくれ

バリバリ撃つことが大切な、爽快このうえないステージもいっぱい。ちなみに写真の「ディグダグ」に登場したプーカは何発か命中させないと破壊できない。トリガーを引く指にも、つい力が入ってしまうぞ。

▶グルグル回転する立方体のマトを狙う、目の回りそうなステージ。

◀ファンにはお馴染みの『ディグダグ』キャラが登場するステージ。穴から出てきたところを撃て！

▶酒ビンを落下中に撃ち壊そう。破壊しそこなったら失敗だぞ。

▲交互に登場するマトを撃つ。一発でもハズれると即アウトなので、緊張感もかなりのもの。

一瞬のチャンスをモノにする、あるいは一発でもハズすと失敗という、シビアな設定のステージもある。集中力が成否の分かれ目だけに、緊張度もＭＡＸだ。

一発 のチャンスに懸けろ!

ナムコ自慢の ガンコン にも対応

ガンコンでプレイすれば、パッドコントローラでは味わえない操作性と興奮度を体験できる。気分も盛り上がること請け合いだぞ。

2人で遊べば アツさも倍増 間違いなし

２人で遊ぶなら、パーティプレイモードはもちろん、ゲーセンでお馴染みの２人同時プレイもお勧めだぞ。アーケードモード、ＰＳスペシャルモードなどで楽しめる２Ｐプレイでは、どちらのプレイヤーが撃つ速さや判断力などで優れているのかバッチリ判定できるので、より一層アツい対戦が楽しめるのだ。

コミカル・ガンSTG登場!!

ストリートファイターEX plus α

イーエックスプラスアルファ

『ストリートファイター』がポリゴンになって話題を呼んだ『EX』。その最新作『plus』がオリジナル要素をプラスし、『α』となってPSに登場！

豪華絢爛!PS版ではこ〜んなヤツらが使えるぞ!!

このゲームはポリゴンを使用しているが、２Ｄ格闘ＡＣＴの感覚でプレイできるように開発されている。スーパーコンボ（以下スパコン）システムや必殺技またはスパコンをキャンセルしてスパコンが出せるスーパーキャンセルシステムなど、システム面でも従来のカプコンが送り出してきた２Ｄ格闘ＡＣＴの流れを組んでいるのだ。ＰＳ版では、人気キャラのさくら、ダルシムが新たに加わっているので、３Ｄポリゴン格闘はちょっと……と敬遠している人でも存分に楽しめるぞ。

さくら

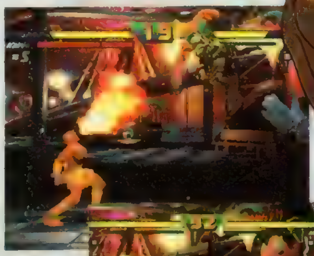
「格闘（ストリートファイト）に魅せられた」

さくら

『ZERO2』で初登場した、セーラー服の女子高生。町中で見掛けたストリートファイターのリュウに憧れ、自らもストリートファイトの道へ……。さくらといえば、スカートから覗くブルマで話題を呼んだが、ポリゴンになっても再現されるか!?

▲ポリゴンのセーラー服姿が見られるとは、夢にも思わなかったよネ。

▲リュウに憧れているだけあって、必殺技が酷似している。



▶口から炎を噴く、おなじみの必殺技だ。

▶ほ〜ら、ちゃんと腕が伸びてるでしょ。

ダルシム

「ヨガを極めし」

ダルシム

初代『ストⅡ』から登場し、異色な風貌で人気のあるダルシム。彼の特徴といえば、やはり伸縮自在の手足。このゲームでも完全に再現!!

ストリートファイターEX plus α

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	２Ｐ対戦可
発売日	7月18日予定（コンビニ専用）		

©ARIKA／CAPCOM 1997 ※画面は開発中のものです

血の封印をとかれた

ほくと

このイラストを見て、いつものほくとと雰囲気が違うことに気づくだろう。この冷酷な表情を浮かべるほくとは、血の封印がとかれたという設定なのだ。通常のほくとと必殺技やスパコンが異なる。

殺意の波動に目覚めた

リュウ

この殺意の波動に目覚めたリュウは『ZERO2アルファ』で登場し、豪鬼が使用する阿修羅閃空や瞬獄殺などを身につけている。このゲームでも同様に豪鬼と類似した必殺技を使いこなすのだ。

謎のキャラクター サイクロイドγ・サイクロイドβ も新登場!!

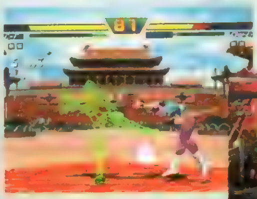
突然と姿を現した、見るからに怪しい2人(!?)のキャラクター。コイツらは アーケード版『EX plus』の開発途中でモーションチェック用のキャラクターとして作られたらしい。さまざまな技を使いこなすので強いぞ。

サイクロイドγ

ワイヤーフレームです

昔懐かしいワイヤーフレームで形取られたサイクロイドγは、タメ系のコマンド技、スパコンをメインとするキャラクター。基本的にゲーム中に登場するキャラクターの技を真似たものだが、若干技の性質やタイミングが異なっているのだ。

▲ガイルのサマーソルトキックのγバージョンがきれいにヒット！

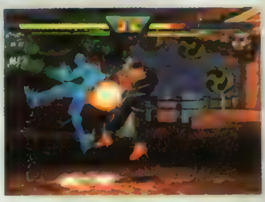


▲春麗の百裂脚にガルダの轟牙と、γバージョンの必殺技が次々と繰り出される。

サイクロイドβ

私 透けてるんです

半透明のボディを持つサイクロイドβは、リュウやドクトリンダークなどのコマンド系の必殺技やスパコンが使用できる。コマンド技は強いものが多いので、かなり強力なキャラクターといえよう。



▶本家を凌ぐβ竜巻旋風脚だ。

▲コマンド系の必殺技は、相手の動きに合わせていつでも出せるのが強み。これはβ飛燕蹴。

◀βジャスティスフィストが炸裂!!

みんなのGOLF

みんなのゴルフ

ジャンル	SPG	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月中旬予定		

オリジナル要素たっぷりのゴルフゲームだぞ!

画面写真を見てもらえればわかる通り、「みんなのGOLF」はキャラクターからコースまで、多くの部分がポリゴンで描かれている。だが、しかし、その基本システムや操作感は、過去、FCなどで発売されてきた2Dのゴルフゲームに近い。それだけわかりやすく、かつ、誰でも手軽に楽しくプレイできるところが、まずうれしいぞ。

もちろん、このゲームならではのシステムも決して少なくないぞ。例えば「ここ一パツモード」。これは、1ラウンドに12回だけ使える必殺技のような物で、飛距離をいつもより伸ばせるというありがたい存在なのだ。ただ、ミスショットしやすくなっている関係で、使い所が難しいんだけどね(コースはすべてポリゴンで作られているから、ボールの落ちた場所によってはヘンな方向にバウンドしていっちゃうのだ)。第一打を打つまで風の強さがわからないのもこのゲームならではの特徴。R2ボタンで芝を撒いて、その動きから強さを判断することになるぞ。

操作性はシンプルだけど、いつも以上に飛ばしたり、低い弾道で水切りショットを打ったりと、様々なテクニックを発揮できる『みんなのGOLF』。オリジナル要素もたっぷりと入っている、魅力満点のゴルフゲームなのだ!

▶あわやホールインワン! ミラクルショットはほめてくれる

▼ゲージ右のP表示は「ここ一パツモード」使用中という意味。

▼球筋にもフェードやドロー等のクセが。

▲爪先下がりの場合、ボールは右に曲がりやすくなるぞ。

▼レベルアップすれば新しいコースも回れるようになる。

©Sony Computer Entertainment Inc.

ゴルフゲームなのに経験値があるのだ!

一番最初の段階で回れるコースはひとつだけ。しかし、バーディをとる、ロングパットを決める、グリーン外からピンに当てる、といった〝いいプレイ〟をするたびに経験値が加算されていくぞ。そして、これが一定値以上溜まるとレベルアップし、新しいコースでプレイできるようになるのだ。

また、ＣＯＭ相手のマッチプレイに勝つことで使えるゴルファーも増えていく。最初は２人しか使えないけれど、最終的には10人ものゴルファーが使えるようになるぞ。

◀経験値を溜めていこう。

◀好成績で上がれば、経験値もたくさん入ってくるぞ。

▲レベルアップすれば新コースを回れるようになる。コース数は全部で６つ。

ゴルファーたちは３頭身だけど、中身は本格派!

画面デザインはシンプルに見えるけれど、ここにはかなりの情報量が詰め込まれている。具体的にいうと風、ライ（ボールの状況)、傾斜、ピンまでの距離、ピンとの高低差、使用クラブ、ゲージＭＡＸ時の予想飛距離、ライによる飛距離への影響率、といった感じ。これらの詳細なデータが、手軽ながら奥の深いプレイを可能にしているのだ！

◀左下のクラブの傾きは前後の傾斜を、右下のボールの傾きは左右の傾斜を表す。

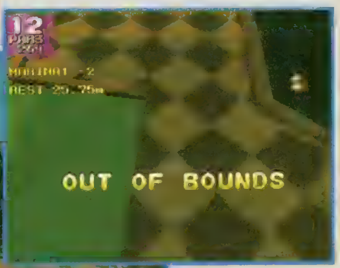
▲グリーン上。パットの強さは10メートルと30メートルの２種類。

◀ピンにも当たる。旗に当てるとローマ字で「旗包み」と表示が(笑)。

なんと、パットゴルフまでプレイできちゃうぞ!

▶18ホールともパー３だ。

グリーンだけでできたコースをパターでプレイするモード。操作方法は本コースのグリーンと同じだけど、コース内容は比べ物にならないほどトリッキー。転がりやすいカート、転がりにくいラフのほか、入るとペナルティーを課せられるＯＢまで用意されているのだ。なめていると痛い目を見るぞ！



▲市松模様の部分はＯＢゾーン。パットゴルフでも、緻密な戦略が求められる。

◀箱庭状のコースを、パターだけで回っていく。ビリヤードのようなテクニックも使えるぞ。

▲ベストなタイミングで打つと、鼻歌(!?)も出ちゃうのだ。

▼カップイン後のアクションも、かなりリアル。

▲COMに勝って新キャラをゲット！

ついに完成！ 史上最大のガンダムバトルが始まる！

GUNDAM THE BATTLE MASTER

ガンダム ザ バトルマスター

ジャンル	対戦ACT	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	6月20日予定		2P対戦可

気になるバトルシステムをくわしく紹介!!

SYSTEM ～システム

1対1で戦うなどといった、基本的な対戦システムは従来の格闘ゲームと同じ。しかし、今までのゲームにあった体力ゲージに変わって「オーバーヒート」ゲージという、独自のシステムを採用している。ゲージはダメージを受けるとたまっていき、振り切るとダウン（ゲーム進行は止まらない。通常のダウンよりやや長い程度）。そして、3回ゲージが振り切れると負けとなる。いったんゲームが始まってしまえば、決着がつくまでゲームは止まらない……。

この新格闘システムにより、今までにないスピーディでリアルなバトルが楽しめるようになったのだ！ 今回はシステム面をチェックしていこう。

◀ゲージの下にある「アーマーカウンター」が0になると負けだ。

●2つのゲージをチェック!!

オーバーヒートゲージ

このゲームでの体力ゲージ。端まで振り切るとダウン。だが、一定時間攻撃を受けないと冷却（回復）する。

エネルギーゲージ

このゲージが2目盛以上（ピンク色）で、コマンド技やスウェー（バリア）などの特殊アクションが可能に。攻撃をヒットさせたりすると、たまっていく。

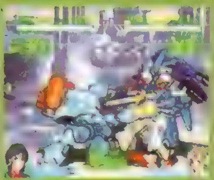
◀2つのゲージの仕組みを理解しないと、勝利することは難しいぞ。

ATTACK ～アタック

攻撃の種類は、パンチ、キック、近距離武器攻撃（サーベル）、遠距離武器攻撃（ビームライフルといったショット）と、大きく分けて4種類。また、同じ攻撃でもモビルスーツ（以下MS）によって性能はさまざま。自分の戦い方にあったMSを見つけよう。

◀4種類の攻撃をうまく使い分けよう。

パンチ

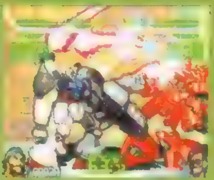


リーチはそれほどではないが、出るスピードが速いので牽制などに使おう。

キック

当たれば相手を転ばせることのできる便利な攻撃。リーチもそこそこある。

サーベル



連続でヒットしやすい攻撃で、相手のゲージを一気に増やすこともできるぞ。

ショット

ガードできないが、当たっても相手がのけぞらないので、反撃を受けやすい。

DEFENSE ～ディフェンス

通常の攻撃は、✚キーを後ろに入れることでガードできる。ただ、ショット攻撃だけは下のスウェーもしくはバリアでしかかわせないのだ。

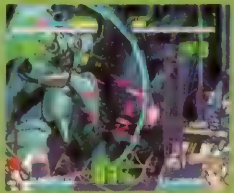
◀相手のショットに対しては、スウェー（もしくはバリア）だ。

スウェー

ガンダム、GP－02、ハイ・ゴッグ、サザビー、ザクⅡ、ν－ガンダムが使用可能。一瞬画面の奥にスライドし、すべての攻撃をかわす。効果が短いのが難点。

バリア

使えるのはクイン・マンサ、ガンダムZZ、ジオング、ジ・Oのみ。効果が長いので、ショット攻撃に対してほぼ無敵。ただ、そのほかの攻撃に対しては無効。



人気の10大MSが、熱く激突する!!

クイン・マンサ
パイロット:シナプス

戦闘サイボーグ、シナプス。彼の愛機クイン・マンサはその巨体から繰り出す、リーチの長い攻撃が特徴。また、両の腕から撃ち出されるビームも強力だ。この2種類の攻撃で相手を揺さぶっていこう。

ガンダムGP-02
パイロット:ラルゴ

家族のために戦うラルゴ。彼の操るGP-02のショット攻撃は単発だが、当たると相手が必ずよろめく。ほかの技のリーチがやや短いため、ショット攻撃をどう使いこなせるかが、戦いのポイントになるハズ。

サザビー
パイロット:スミス

あの"シャア"の専用機として有名なサザビーを駆るのは、音楽を愛する賞金稼ぎ、スミス。多角的なショットと豊富なコマンド技が魅力だ。もちろん、原作通りのファンネル攻撃で相手を翻弄できるぞ。

ザクII
パイロット:ニコルス

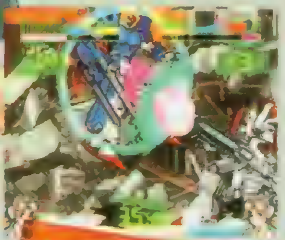
優秀な軍人であったニコルスの愛機は、MSの名機の1つに数えられるザクII。ショットやサーベルといった攻撃は、ほかのMSに比べるとやや非力。だが、それを補って余りある移動の速さがある。これが最大の武器なのだ。

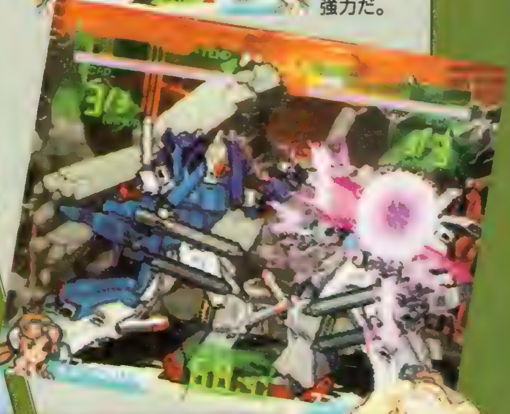
ハイ・ゴッグ
パイロット:キャロル

魅惑の賞金稼ぎ、キャロル。彼女の愛機は水中用MSのハイ・ゴッグ。その独特のスタイルから繰り出す変則的な攻撃で敵を惑わそう。また、ザクIIに劣らないスピードも魅力だ。

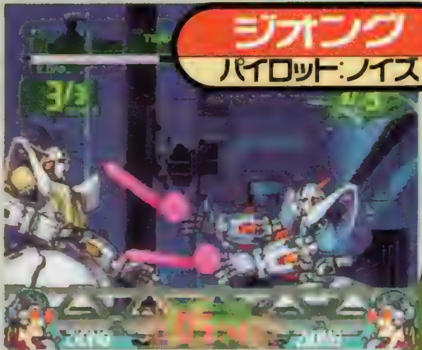
ガンダムZZ
パイロット:ハニーB

巨大なダブルビームライフルなど、強力な武器を装備するガンダムZZ（フルアーマータイプ）。それに乗り込むのは、孤児のために戦う心優しいハニーB。なんとなく不釣り合いな組み合わせだが、MSの方はバランスのよいガンダムタイプにバリア装備と強力だ。





ジオング
パイロット:ノイズ



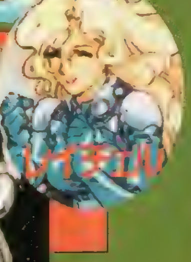
メカニックとしての腕も一流の賞金稼ぎ、ノイズ。そんな彼が選んだMSは、ニュータイプ専用機ジオングだ。両指から放たれる10本ものビームは、わかっていても回避することは、至難の技といえよう。

ガンダム
パイロット:マーキュリー

オーソドックスながら、その高いポテンシャルが注目されるガンダム。それに乗り込むのは、代々由緒正しい軍人の家系で本人も軍人のマーキュリー少尉だ。ガンダムは、安定した火力、スピードなど、このゲームのMSの中で最もバランスのとれた機体。扱いようによっては最強にもなり得るぞ。

残る2機は…?

今回紹介できなかったのは"最強のガンダム"こと、νガンダムとシロッコ専用機のジ・Oの2機。"フィンファンネル"と"隠し腕"は再現されるのか?



©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1997

SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1997 スクウェア／ライトウェイト
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「モノクロにすると、昔の映画みたい。」

「格闘だけじゃなく、迷路みたいにいろんな所に行けておもしろい。」

この3月に発売されたプレイステーション用ソフト「ブシドーブレード」。ご購入の皆さんからスクウェアに送っていただいたアンケートはがき(300人無作為抽出)を集計してみました。その結果は？ブシドー、ここがおもしろい!

●最大の魅力は「一撃必殺」。

購入動機に対する答えのトップは「一撃必殺」。武器を使った格闘ゲームならではの緊張感を最大限に引き出すシステムです。4位の「身体ダメージ表現」も、これに関連する内容。やっぱり皆さん、ドキドキしたいんですね。続いて多いのが、広くて変化に富んだフィールド。リアルな城跡は見てるだけでもたのしい。対戦モードでは、二人仲よくお散歩というのも一興です。

購入動機(複数回答)

①一撃必殺が爽快	22%
②地形変化のある広大なフィールド	18%
③チャンバラをやってみたい	7%
④身体ダメージの概念	12%
⑤武器・キャラの自由選択	10%
⑥スクウェアのソフトだから	13%
⑦ジャンルが好き	9%
⑧その他	9%

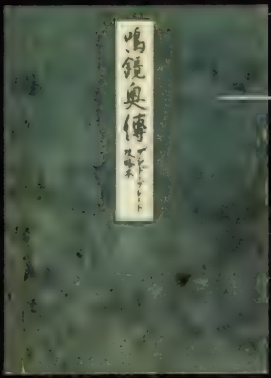
回答肢についてのご説明

①急所に入れれば一撃で勝負が決する潔さ。ギリギリの間合いがポイントだ。
②だだっ広い城跡が舞台。段差はもちろん、竹林、橋、池や滝まである。
③全編通して真剣勝負を徹底シミュレート。まさにチャンバラ感覚です。
④体力ゲージなし。そのかわり軽傷も積み重なれば、圧倒的不利になる。
⑤6キャラ、8種の武器から自由選択。組合せ次第で、闘い模様は激変する。
⑥ありがたいことです。FFシリーズが有名ですが、RPGだけではありません。
⑦武器モノ格闘アクション。でも本当はそうくくりたくないくらい斬新です。
⑧新システムの数々やキャラクタの魅力などは、ぜひプレイしてお確かめを。

※グラフは複数回答の合計数を100としています。①については179の得票。つまり半数以上の方が「一撃必殺」に期待していたことになります。

プレイしてみてのフリーアンサーは、紙面全体に書かれているもの。批判的なご意見もありますが、反論はしません。それが武士の道だから。

「武士道に反すると
バッドエンディングになるのがいい。
くやしいけど。」



武士道の、攻略本

深い闇に閉ざされてきた総合剣術「鳴鏡心当流」の謎が、ついに陽の目を見る。「拳銃」も含め、その技術を剣士ごとの武器選択から、構え、相手の呼吸の乱し方まで、後世に伝えるべく徹底的に記録。さらに、戦いにおける武士としての心得や、道場の闇の部分までも公開する。鳴鏡を学ぶ者、必読の書だ。※書き下ろし小説2本収録。

「ブシドーブレード攻略本 鳴鏡奥伝」6月6日発売

本体価格1,500円(税別)　B5判／168ページ／オールカラー
綴じ込み特典：広げるとA3サイズのポスター(裏面は全技表)

発売販売元：株式会社デジキューブ
※この商品は全国の書店にてお買い求めください。

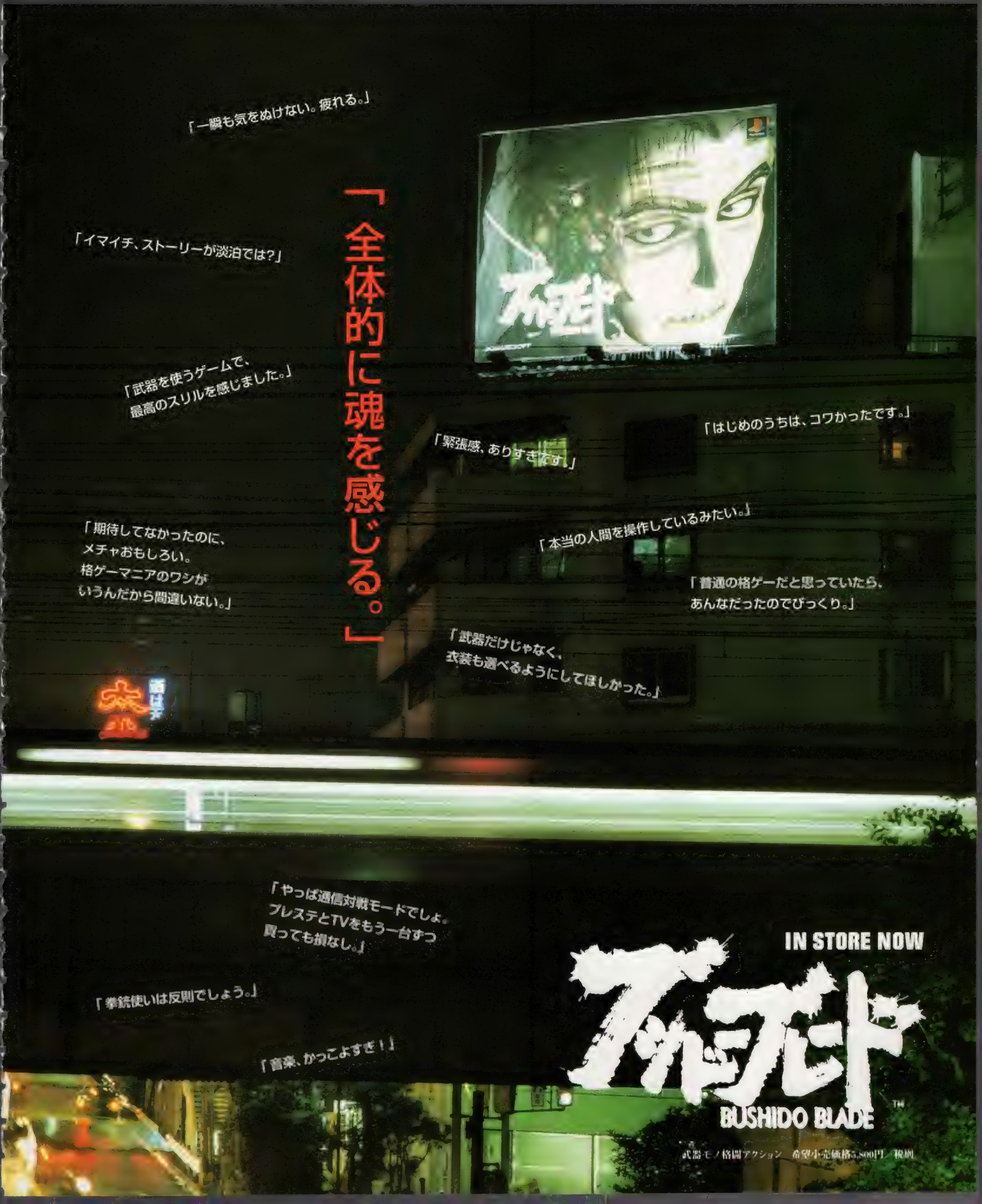
「100人斬りモードは難しすぎるよ!」

対戦の心構えから技術論まで。全て鳴鏡の教えに貫かれた渾身の一冊が登場!

ブシドーブレードは下記チェーンのみで販売される、コンビニエンスストア専用ソフトです。
お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォン(0070-80-7080)で。(平日・土曜13:00〜22:00／日曜・祝日10:00〜19:00)

記載の4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます

DigiCube


「全体的に魂を感じる。」
「一瞬も気をぬけない。疲れる。」
「イマイチ、ストーリーが淡泊では?」
「武器を使うゲームで、
最高のスリルを感じました。」
「期待してなかったのに、
メチャおもしろい。
格ゲーマニアのワシが
いうんだから間違いない。」
「緊張感、ありすぎです。」
「はじめのうちは、コワかったです。」
「本当の人間を操作しているみたい。」
「普通の格ゲーだと思っていたら、
あんなだったのでびっくり。」
「武器だけじゃなく、
衣装も選べるようにしてほしかった。」
「やっぱ通信対戦モードでしょ。
プレステとTVをもう一台ずつ
買っても損なし。」
「拳銃使いは反則でしょう。」
「音楽、かっこよすぎ!」
IN STORE NOW
BUSHIDO BLADE™
武器モノ格闘アクション 希望小売価格5,800円／税抜

ドラマチック・シミュレーションRPG
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
TM
PlayStation
SQUARESOFT ©スクウェア
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

人間は、また繰り返す。
本日、OCU共同体・アロルデシュ人民共和国でクーデターが発生した模様です。
現在、詳しい情報は
'97年秋 発売予定

illustrated by うるし原智志
キャラウェイ：勝生真沙子
ジンジャー：荒木香恵
ディル：篠原恵美
カモミール：冬馬由美
ローズマリー：鶴ひろみ
マレイン：潘恵子
サフラン：丹下桜
コリアンダー：井上喜久子
クミン：皆口裕子
フェンネル：笠原弘子
アニス：天野由梨
チコリ：高山みなみ
恋の選挙活動、がんばってね！
初回限定版
7,800円(税別)
うるし原智志 パッケージイラストの初回限定版は
超レア！ 全国で3万個のみの限定生産！ 要チェック！
出演声優によるゲームの遊び方がわかる ガイダンス スペシャルCD付き
バンダイゲームステーション 03-3847-5090
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください
最新情報発信中
http://www.bandai.co.jp
のビデオゲーム紹介コーナーから
ネクキンワールドへ

恋愛対戦シミュレーション
NEXT KING
ネクストキング
恋の千年王国
PlayStation
歴史的恋愛大作
6月27日発売予定
6,800円(税別)
並みのアドベンチャーよりも
練られたストーリー
を描くのは
「天外魔境Ⅱ」
「リンダキューブ」の
桝田省治
テーマ曲
「がんばって」
翠玲
cutting edge
NOW ON SALE
ドラマを盛り上げる
楽曲はミュージカル
作曲家の
神尾憲一
王子様、がんばってくださいね!
©PLEX ©BANDAI·MARS 1997
●文化放送 毎週土曜 22:30~大好評O.A.中
「PARAGEKI-2 俺がネクストキング!」で
最新情報が聞ける!
バンダイの商品は
こども商品券で
株式会社バンダイ
BANDAI

参考書のお知らせ

ブシドーブレード攻略本

鳴鏡奥伝 —なるかがみ おくのつたへ—

6月6日販売開始予定

予価 **1,500円** 発売販売元／デジキューブ

好評販売中のコンビニ専用ソフト
「ブシドーブレード」の攻略本が満を持して登場。
武士道のわびさびを伝える、鳴鏡心当流奥義の書。

- キャラクターの背後に流れるストーリーを完全攻略。
- すべての技を体系的に解説。
- 武器とキャラクターの相性、その最適組み合わせが明らかに。
- 「ブシドーブレード」の世界をより味わい深いものにする、書き下ろし小説を2本収録。

B5判／168ページ／オールカラー
綴じ込み特典／A3ポスター（裏面は全技表）
※この商品は全国書店での販売となります。

ゲーム買うなら、コンビニだ。

上記4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。

新作ソフトぞくぞく登場！

プレイステーション　セガサターン

がんばれ森川君2号
好評販売中／4,800円
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

エースコンバット2
好評販売中／5,800円
©(株)ナムコ

マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～
好評販売中／5,800円
©GUST CO.,LTD 1997

トバル2
好評販売中／5,800円
©1997 スクウェア／ドリームファクトリー
キャラクター：©1997 スクウェア／ドリームファクトリー
バードスタジオ　集英社

パワーステークス
好評販売中／5,800円
©1997 スクウェア

mr.BONES
6月27日販売開始予定／5,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

（一般電話からでもOK）

受付時間：平日・土曜13:00～21:00／日曜・祝日10:00～18:00

- 通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジー タクティクス」「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「mr.BONES」「トバル2」「パワーステークス」「ファイナルファンタジーIV」「ブシドーブレード」「プロロジック麻雀 牌神」「Digital Dance MIX～安室奈美恵」のみとなります。
- 16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- 代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
- 同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- 送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- 「ファイナルファンタジー タクティクス」、「mr.BONES」のお届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。
（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）
- お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、
東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株） 城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）

※表示価格はすべて(税別)となります。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。

デジキューブ ラインアップ

プレイステーション

ファイナルファンタジーIV 4,800円 好評販売中 ©1991 1997 スクウェア イラストレーション 天野喜孝
ブシドーブレード 5,800円 好評販売中 ©1997 スクウェア／ライトウェイト
プロロジック麻雀牌神 5,800円 好評販売中 ©1997 スクウェア
新テーマパーク 5,800円 好評販売中 ©1997 Electronic Arts
ファイナルファンタジーVII 6,800円 好評販売中 ©1997 スクウェア
ワイルドアームズ 5,800円 好評販売中 ©Sony Computer Entertainment Inc
ソウルエッジ 5,800円 好評販売中 ©(株)ナムコ
新スーパーロボット大戦 6,800円 好評販売中
©葦プロ ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©フジテレビ・東映動画 ©BANPRESTO 1996

プレイステーション

クロックタワー2 5,800円 好評販売中 ©HUMAN 1996
FORMULA 1 5,800円 好評販売中 ©1996 PSYGNOSIS LIMITED
パラッパラッパー 4,800円 好評販売中 ©Sony Computer Entertainment Inc RGStyle © Rodney A Greenblat/Interlink
ギャロップレーサー 5,800円 好評販売中 ©TECMO,LTD 1996
レイジレーサー 5,800円 好評販売中 © 株 ナムコ
ぷよぷよ通 決定盤 4,800円 好評販売中 ©COMPILE 1996

セガサターン

Digital Dance MIX～安室奈美恵 2,800円 好評販売中 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997
ぷよぷよSUN 4,800円 好評販売中 ©COMPILE 1997

" "マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライセスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

DigiCube

NOEL NOT DiGITAL Goods Collection
～期間限定発売～

Telephone Card Set ～spring version～

ノエルテレカセット4枚組(各50度数) PIZW-2002 価格:¥5,800(税別)

パッケージは豪華CDジャケット仕様！期間限定発売のスプリングバージョン

Pins Set ～version1.0～

ノエルピンズ4個セット PIZW-2003 価格:¥2,500(税別)

丹念な手作り仕様、純金メッキ仕上げにて各キャラクターを繊細かつ忠実に再現！

© 1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.

※商品の仕様は変更になる場合があります。また限定生産のため売り切れの際にはご容赦ください。

PIONEER LDC
パイオニアLDC株式会社 〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6 TEL:03-5721-9876

インターネットホームページ 「八方美人」
http://www.fiesta.or.jp/pldc/hpbj.html

電撃ＰＳはＲＰＧの味方です
GoGo RPG
ＦＦタクティクス
サガ フロンティア
テイルズ オブ デスティニー
ラングリッサーⅠ＆Ⅱ
スペクトラルフォース

発売直前 いくぜ!完全攻略企画 第8弾

序盤のストーリーをダイジェストに紹介!!

500年の時を越え

歴史の

真実を見つける

旅の始まり……

ラムザ・ベオルブ

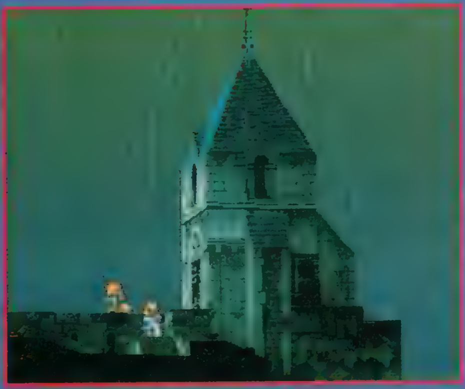
FINAL FANTASY

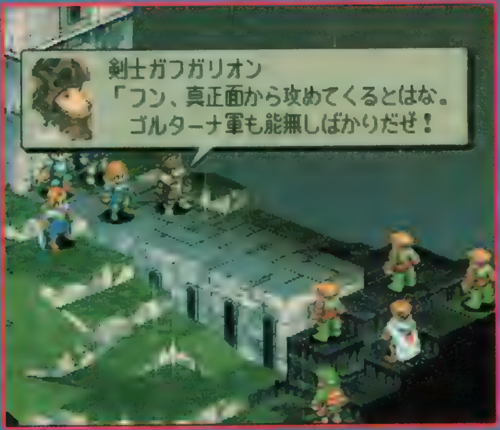
ファイナル ファンタジー タクティ

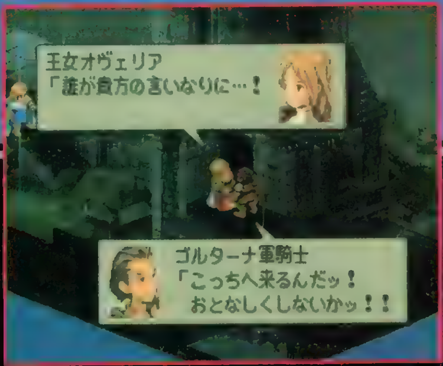
 ©スクウェア

エピソード1
オヴェリア誘拐

大国イヴァリースでは、国王亡き後の覇権を巡り、2人の実力者の間で緊張が高まっていた。1人はガリオンヌ領主・ラーグ公。いま1人は、ゼルテニア領主ゴルターナ公である。そんな中、王女オヴェリアが争いに巻き込まれることを恐れた王家は、密かに彼女をガリオンヌへ移送することを計画した。だが、この計画は突然の襲撃によって失敗。王女はどこかへ連れ去られてしまう。襲撃者たちは黒獅子の紋章を纏ったゴルターナ兵。この事件に偶然立ち合うことになった主人公ラムザは、ここで衝撃的な再会を経験する。襲撃者のたちの中に、行方不明になっていた親友・ティリータの姿があったのだ。







TACTICS™

…クス

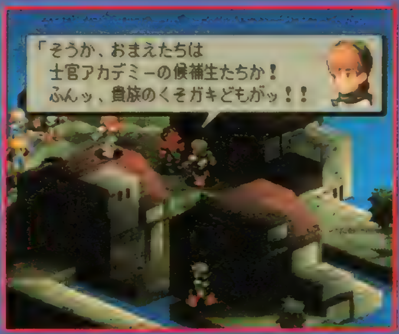
発売を間近に控え、現在急ピッチで開発が進行している『FFT』。スクウェア入魂のビッグタイトルを、プレイヤーが手にできる瞬間はもうすぐ。そこで今回は、気になる序盤のストーリーを先取りしてお届けしよう。さらに、ジョブやアビリティの詳細、そして新たに判明した要素などの情報も一挙大公開!!

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	¥6,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月20日		

エピソード2

骸旅団



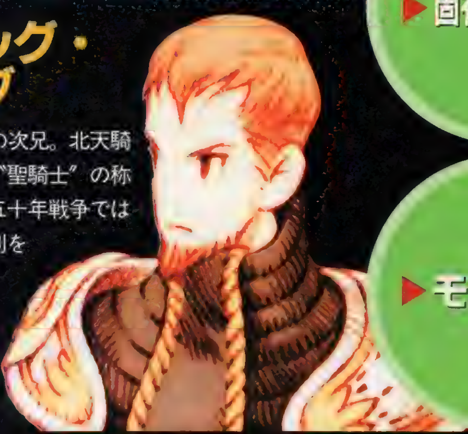
物語はラムザの回想とともに、王女誘拐事件の1年前へと舞台を移す。当時彼らは、ガリランド士官アカデミーで学ぶ士官候補生だった。騎士の名門たるベオルブ家の三男ラムザと、ベオルブ家に仕える農家の息子ディリータ。身分は違ったが、2人の仲は兄弟のように親密であった。

彼らにとっては幸せな時代といえるが、当時の国の情勢は最悪。隣国との戦争に敗れ、疲弊したイヴァリースでは失業者が溢れ、盗賊などの犯罪者が増加。特に大規模な盗賊団"骸旅団"による被害は甚大で、業を煮やした王家は最精鋭の部隊・北天騎士団に討伐命令を出した。

ディリータ・ハイラル

ダイスダーグ・ベオルブ

37歳。ラムザの長兄。亡き父の遺言に従い、北天騎士団団長の座を弟に譲り、自分は幼馴染でもあるラーグ公の軍師となった。公が最も信頼する重臣であり、優れた魔法剣士でもある。



ザルバッグ・ベオルブ

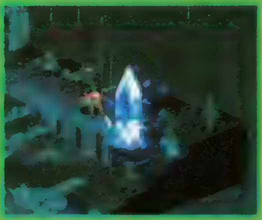
28歳。ラムザの次兄。北天騎士団団長にして"聖騎士"の称号を持つ騎士。五十年戦争では幾多の戦いで勝利を収め、亡き国王に"イヴァリースの軍神"とまで絶賛された常勝無敗の武人。

▶リフレクについて

リフレクはシリーズお馴染みの魔法だが、今回は効果が大きく変化!! 従来は受けた魔法をその まま相手に反射していたが、今回は後方へ受け流す魔法になったのだ。味方に被害が及ばないようにするためには、隊列に十分気をつける必要がある。だが、上手く使えば本来届かないはずの相手に魔法をかけることも可能に!!

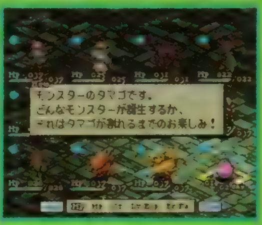
▶固有ジョブ&アビリティ

シリーズ最多のジョブとアビリティが登場するといわれている「FFT」。この作品では、一部のキャラに固有のジョブとアビリティが存在する。つまり、通常のジョブチェンジでは得られないジョブやアビリティがあるということ。例えば、エピソード1で登場する女騎士アグリアスの"ホーリーナイト"などもその1つだ。



▶モンスターのたまご

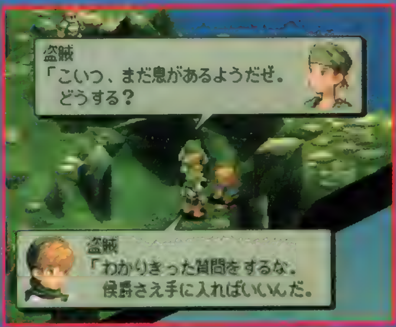
話術士の"勧誘"によって、モンスターが仲間にできることは以前にも述べたが、これに関して新たな事実が発覚!! なんと、仲間にしたモンスターが卵を生むことがあるというのだ。基本的に、卵のモンスターは親と同じ能力、姿を持つわけだが、一定の条件を満たすと、能力の異なる"突然変異種"が生まれる可能性も……。



エピソード3

剣士アルガス

北天騎士団による"骸旅団"討伐作戦では、その傘下にある王立アカデミーの士官候補生たちにも、後方支援として参加することが決定されていた。ラムザとディリータは、この任務にあたるため、イグーロス城に向かっていた。と、その途中マンダリア平原で、盗賊たちに襲われている剣士と遭遇。彼の名はアルガス。彼との出会いをきっかけに、ラムザとディリータは、"貴族社会の現実"を目の当たりにする。

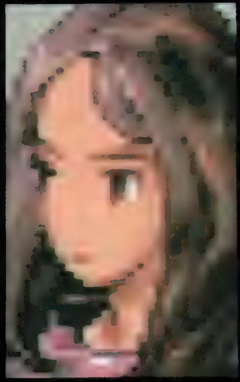


アルガス・サダルファス

アルマ・ベオルブ

15歳。ラムザの妹。イグーロス貴族学院に通っており、明朗快活な性格で皆に慕われている。生まれてからのほとんどは修道院暮らしして、ベオルブ家に戻ったのは五十年戦争終結後。歳の近いラムザとは仲がいい。

ティータ・ハイラル



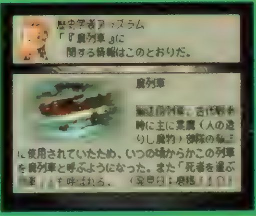
15歳。ディリータの実妹。ベオルブ家の領地に暮らす農家の娘。両親を黒死病で亡くした後、ディリータとともにベオルブ家に引き取られた。ベオルブ家の厚意によって士官アカデミーに通う兄を秘かに心配している。アルマとは親友。

▶まじゅう使い

モンスターは人間と異なり、始めからいくつかの独自のアビリティを持っている。だが、実はこれ以外にも普段は表に出ない秘められた力を所持しているのだ。これを引き出すのが、見習い戦士のサポートアビリティである"まじゅう使い"だ。例えば写真のベヒーモスが駆使している"ギガフレア"もそんな秘められた力の一部。これは強力!!

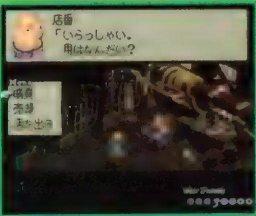
▶秘境・財宝

このゲームの語り部役である、歴史学者アラズラムがまとめたデータベース"ブレイブストーリー"。ここでは、プレイ中に起こった出来事の再現や、登場人物の情報といったデータの参照が可能となっている。また、酒場の儲け話の仕事から入手・発見した財宝や秘境に関する詳細もここに記される。自分だけの冒険譚を残せるのがうれしいところ。



▶密　猟

今回新たに登場したシーフのサポートアビリティ"密猟"。これはアイテムコレクターにとってはたまらない能力だ。"密猟"をセットしたキャラがモンスターを倒すと、通常とは異なり、瞬時に消滅。消滅したモンスターは、一部の街にしか存在しない毛皮骨肉店に送られ、加工される。つまり、通常のショップでは存在しないアイテムが入手可能!!



アナタの?をゼロにするパーフェクト企画!

FFT百科大全 ver3.1

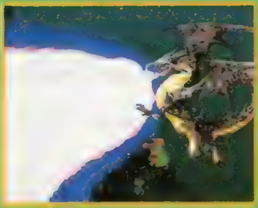
今回のお題
●召喚魔法
●ジョブ&アビリティ

発売を間近に控え、いよいよ最後の詰めの段階に入った『FFT』。これまで流動的だった部分も固まり、ゲームの詳細も見えてきた。そこで今回は、気になるジョブ&アビリティ、召喚魔法を総ざらえ。

召喚魔法

いわずと知れた魔法の花形、召喚魔法。そのダイナミックなグラフィックと、他の追随を許さない絶大な効果は、戦闘の楽しさを倍増させてくれる。『FFT』では、この召喚魔法の数もシリーズ最大!! 当然これまでには登場しなかった召喚獣も数多く存在する。果たして彼らは、どんな効果を引き出すのか? また、カーバンクル（右の写真）のリフレクのように、名称は同じでも効果が変化している場合もある。

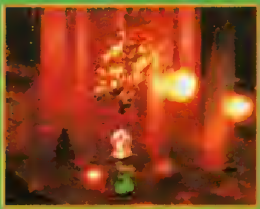
多くのシリーズに共通して、後半では最も頼りになる召喚獣。すべてを焼き尽くす最強の召喚魔法“メガフレア”の破壊力は、広大なフィールドに舞台を移した『FFT』においても健在。



天馬にまたがり、戦場を駆け抜ける軍神。彼が携える大剣、“斬鉄剣”は、多くの敵を一刀の下に両断するほどの切れ味を誇る。HPの高いモンスターとの戦闘では特に頼もしい存在。

大地を支える伝説の巨人。彼の怒りは大地を揺るがし、地上に立つものすべてに大きなダメージを与える。飛翔タイプのモンスター以外を相手にする場合は、かなり有効な召喚獣の1つ。

灼熱の魔神イフリートは、シリーズでは多くのプレイヤーに親しまれてきた召喚獣。また彼の放つ炎は、ストーリーの中盤辺りでは、もっとも有効な攻撃法の1つでもある。



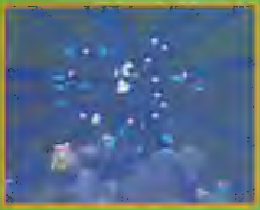
賢者といった雰囲気を漂わせる思慮深げな老人ラムウ。その外見とは裏腹に、彼もこの世界とは異なる幻界の住人の１人。彼の“天の裁き”と呼ばれる雷は、通常雷魔法を凌駕する。

召喚獣としてシリーズでは初登場となるサラマンダーは、イフリートと同じ炎の系統に属する召喚獣である。しかもその力は、灼熱の魔神といわれるイフリートに、優るとも劣らない。

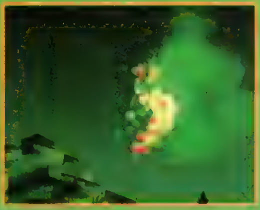
シリーズではチョコボに続く、マスコットキャラ的な位置を占める森の種族モーグリが、今回は召喚獣として登場!! その効果は広範囲に渡る味方の回復。平和を愛する彼らしい能力だ。

クリュプスもシリーズ初登場の召喚獣。イフリート、タイタンに匹敵する巨体と、大きな角が印象的だ。彼の能力は敵全体へ無属性ダメージを与えること。果たしてその破壊力は!?

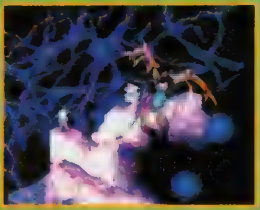
イフリートと対極に位置する召喚獣として、多くのプレイヤーに親しまれてきたシヴァ。彼女も、シリーズにはつきものの存在といえる。能力は従来同様、広範囲への氷属性ダメージ。



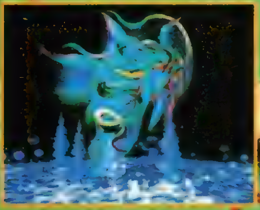
風の妖精シルフは、「Ⅳ」でも登場した召喚獣だが、その効果は大きく変化。以前は敵のHPを吸収し、味方に与えるものだったのに対し、今回は広範囲の敵を沈黙させるというもの。



リッチもシリーズ初登場の召喚獣。しかもその攻撃も、暗属性というシリーズ初のもの。初物づくしの召喚獣というわけ。具体的な効果は、敵の最大HPの半分を奪い去るというもの。



太古の時代から海を支配してきた、偉大なる海竜王リバイアサン。彼が引き起こす大津波は、相手によっては、最強の召喚獣バハムートに匹敵するダメージを与える場合すらある。



ジョブ＆アビリティ

『ＦＦＴ』の大きな魅力の１つは、多彩なジョブとアビリティの存在。しかもいずれのジョブ、アビリティも特別なイベントなどは必要なく、プレイヤーの好みで自由に変えられるのがうれしいところ。もちろん、一定の条件を満たしてやる必要はあるが、それはストーリーの流れとは関係ない。ちなみに、ジョブチェンジに必要となるのはジョブレベル。そしてアビリティの取得に必要となるのはジョブポイントだ。現在判明しているジョブと、その使用武器、アビリティの総称のコマンド、●で表した特徴的なアビリティを一挙に紹介しよう。

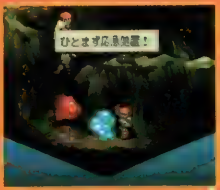
▲チェンジ可能なジョブのリストは、キャラのグラフィックとともに表示される。見た目にもわかりやすい。

見習い戦士

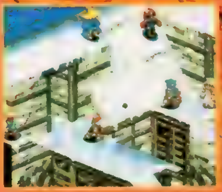
使用武器…短刀・剣
コマンド…基本技

●手当て　●投石
●装備変更　●まじゅう使い

従来のシリーズでの〝すっぴん〟や〝たまねぎ剣士〟に相当する、最も基本的なジョブ。主人公であるラムザやディリータも最初はこのジョブからスタートする。ただし基本ジョブといっても、そのアビリティには後半でも十分役立つものも数多い。単なる通過点以上に、重要な役割を果たしそうなジョブである。



▶〝手当て〟。味方のステータス異常を回復する。



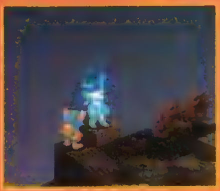
▶〝投石〟。石を投げる。実はこれが強力。

アイテム士

使用武器…短刀
コマンド…アイテム

●ポーション　●アイテム投げ
●オートポーション

従来のシリーズでは、ジョブに関係なく使用可能だったポーション類だが、「ＦＦＴ」ではアイテム士しかアイテムの使用はできなくなっている。ただし、ほかのジョブでも、アイテム士のアクションアビリティ〝アイテム〟を取得すれば使用可能。アイテムによる回復は、魔法と異なりタイムラグがほとんどなく、ピンチ時にはありがたい。



▶〝ポーション〟。ＨＰを回復する。

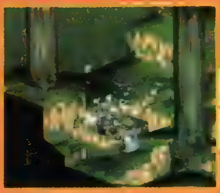
▶〝フェニックスの尾〟。戦闘不能状態の回復。

ナイト

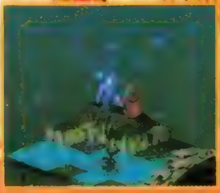
使用武器…剣・騎士剣
コマンド…戦技

●アーマーブレイク●重装備可能
●スピードブレイク●盾装備可能

屈強な肉体と、全ジョブでもトップクラスに位置する防御力を生かし、最前線で戦う接近戦闘のスペシャリスト。全シリーズを通じて、最も馴染み深いジョブである。だが、その能力は従来の作品以上に進化している。特に相手の装備やステータスにダメージを与える戦技は使い勝手がいい。



▶〝アーマーブレイク〟。敵の防具を壊す。



▶〝スピードブレイク〟。敵の素早さを低下させる。

弓使い

従来のシリーズでは、狩人に相当する遠距離攻撃のスペシャリスト。広大なフィールドを舞台とする『ＦＦＴ』では、特に遠距離からの攻撃は重要度が高い。ちなみに、このジョブが最も力を発揮しやすいのは高低差の激しい地形。高地に配置された弓使いは、通常より遠くまで弓が届く。

使用武器…弓・自動弓
コマンド…チャージ

●チャージ　●矢緊し
●自動弓装備可能

▶"チャージ"。力を溜めて威力を増大させる。

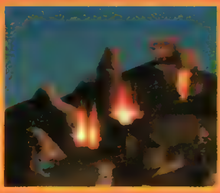
▶弓の武具数も多い。これはボウガンの場合。

モンク

肉体を極限まで鍛えることで、己れの肉体そのものを武器に変えた異色の戦士。鎧などが装備できないため、防御力に若干の不安があるものの、その攻撃力は、接近戦ジョブの中でもトップクラス。しかも、クリティカルヒットも出やすい。

使用武器…素手
コマンド…拳術

●地烈斬　●連続拳
●カウンター　●格闘



▶"地烈斬"。大地を裂く闘気を放つ。

▶"連続拳"。敵に何度も拳を入れる。

白魔道士

使用武器…杖
コマンド…白魔法

●ホーリー　●魔法防御力UP
●リジェネーター　●エスナ

"まじない"から発達した魔法本来の特徴を、最も色濃く残す白魔法の使い手。仲間の回復をメインに受け持ち、パーティの生命線ともいえる重要なジョブだ。ただし、『ＦＦＴ』では魔法の特性が多少変化しているため、使い方には注意が必要。効果範囲を上手く考えないと、味方と一緒に敵まで回復させてしまう。

▶"ホーリー"。聖なる光で敵に大ダメージ。

▶"エスナ"。各白魔法のアビリティもあり。

黒魔道士

白魔道士とは対極に位置する攻撃魔法のスペシャリスト。肉体的に脆弱だが、その魔法は鍛えた戦士の武器攻撃をも凌駕する。黒魔法も白魔法同様に、従来よりも頭を使うことが要求される。味方を巻き込まないようにすることはもちろん、魔法を唱えてから効果が発動するまでの時間差を考慮するのも忘れずに。

使用武器…ロッド
コマンド…黒魔法

●フレア　●ファイガ
●魔法返し　●魔法攻撃力UP

▶"フレア"。高熱放射で敵にダメージ。

▶"ファイガ"。各黒魔法のアビリティもあり。

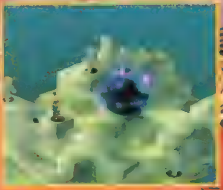
時魔道士

使用武器…杖
コマンド…時魔法

●メテオ　●レビテト
●スロウ　●クエイク

「ＦＦⅤ」で初登場した時空魔道士。使用魔法が若干見直されているものの、基本的な能力は「ＦＦＴ」においても変化はない。つまり、時間と空間に影響を及ぼす魔法を得意とする魔法使いだ。ただし、その役割はより大きくなったといえるだろう。広大なフィールドと時間要素を持つ４Ｄバトルを制するには、避けては通れない存在。

▶〝メテオ〟。巨大な隕石で大ダメージを与える。



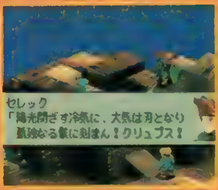
▶〝グラビガ〟。ほかの時魔法もあり。

召喚士

使用武器…杖・ロッド
コマンド…召喚魔法

●クリュプス　●バハムート
●リバイアサン　●ゴーレム

最強の生物・召喚獣を意のままに使う最強の魔道士の１人、それが召喚士。消費ＭＰの多さは少々痛いものの、そのバハムート以下の召喚獣の攻撃は凄まじい。しかも、召喚獣の中には防御系の召喚魔法を使うものもいて、攻防ともに究極の魔道士といえる。ただし、魔道士の常として物理攻撃には弱い。



▶〝クリュプス〟。敵に無属性ダメージを与える。

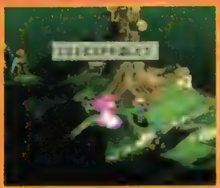
▶〝バハムート〟。各召喚獣のアビリティあり。

シーフ

使用武器…短刀
コマンド…盗む

●経験値盗む　●ギル取り
●ギルガメの心●密猟

シリーズでは、お馴染みのジョブではあるが、戦闘ではイマイチ活躍の機会が少なかったシーフ。だが「ＦＦＴ」では、盗みのバリエーションアップ、〝密猟〟などのユニークな能力の追加により、魅力的なジョブへと変貌を遂げている。また、４Ｄバトルでは、持ち前のスピードも大きなアドバンテージになる。



▶〝経験値盗む〟。敵の経験値を奪う。

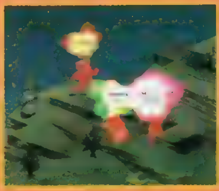
▶〝ギル取り〟。敵の所持金を奪う。

話術士

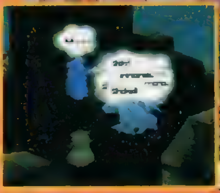
使用武器…短刀
コマンド…話術

●スピーチ　●勧誘
●耳栓ガード

シリーズ初登場の話術士。巧みな話術を駆使して、口先三寸だけで戦場を渡り歩くユニークなジョブ。戦闘では補助的な役割がメインとなる話術士だが、見逃せないのは〝勧誘〟のアビリティ。成功すれば人間、モンスターを問わず、敵のキャラを自軍に引き入れることが可能となる。戦力ＵＰにはかなり役立つ!!



▶〝スピーチ〟。退屈な話で眠らせる。



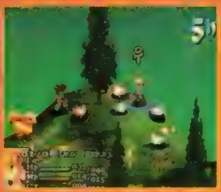
▶〝勧誘〟。敵を自軍に引き込む。

陰陽士

使用武器…杖・ロッド・辞書
コマンド…陰陽術

●狐鶏鼠 ●乱心唱
●命吸唱 ●絶装魔脱

シリーズ初登場のジョブ。万物の根源といわれる陰と陽の仕組みを操る"陰陽道"は、平安の昔から知られている。つまり陰陽士は、純和風のジョブといえる。ちなみに主な能力は、"式神"を駆使して敵の肉体や精神のパワーバランスに影響を与え、ステータスやパラメータを変化させること。



▶"狐鶏鼠"。敵のブレイブポイントを低下させる。

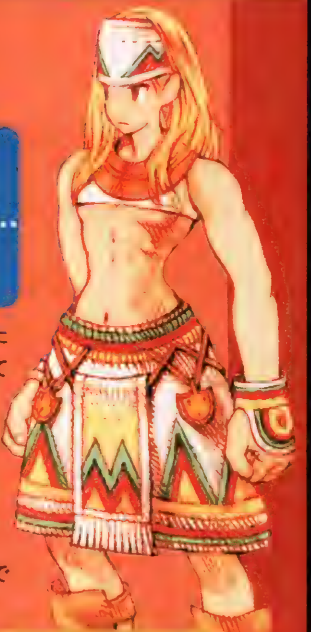
▶"乱心唱"。敵を混乱させる。

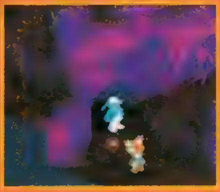
風水士

使用武器…剣・斧
コマンド…風水術

●落とし穴 ●極地地震
●風水返し

土地に起因する吉凶の理論を極めた戦士。敵の立つ地形が潜在的に備えている神秘力を目覚めさせることで、ＭＰ消費なしに魔法と似た効果を引き出す。「ＦＦＶ」でも存在したジョブであるが、今回は少々毛色が異なる。「ＦＦＶ」では、身体能力が魔法使いに近かったが、今回は斧が装備できるなど、戦士色が強まっている。





▶"落とし穴"。敵にダメージ&移動不能。

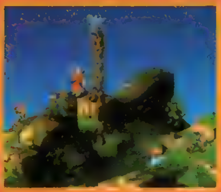
▶"極地地震"。敵にダメージ&混乱。

竜騎士

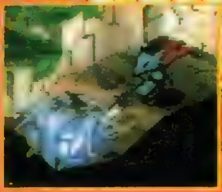
使用武器…槍
コマンド…ジャンプ

●ジャンプ ●槍装備可能

戦士系の上級ジョブとして、シリーズでも数多く登場しているのがこの竜騎士。その最大の特徴であるジャンプを駆使した攻撃は、今回より一層の研きがかかっている。広大なフィールドが戦場となる「ＦＦＴ」では、従来以上の活躍が期待できるジョブの筆頭といえる。ちなみにジャンプ攻撃可能な距離は、段階的に変化する。



▶"ジャンプ"。敵にジャンプ攻撃する。



▶"槍装備可能"。槍で攻撃可能に。

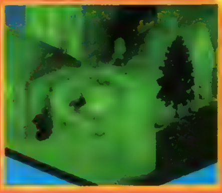
侍

元祖純和風ジョブ（？）として、シリーズでもお馴染みの侍。切れ味鋭い刀を駆使した攻撃力は、数あるジョブの中でもトップクラス。さらに今回は、刀に眠っている力を引き出すことも可能となった。ただし、力を引き出された刀はときには魂を失い、消えてしまうらしい。

使用武器…刀
コマンド…引き出す

●村正 ●清盛
●両手持ち ●肉斬骨断

▶"村正"。敵を混乱し、敵を変質させる。



▶"清盛"。味方の物理・魔法防御UP。

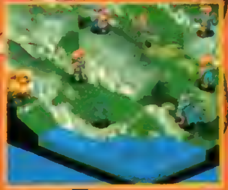
忍者

使用武器…忍刀
コマンド…投げる

●潜伏　●二刀流

使命を果たすためには、己れの生命すら顧みない非情のプロフェッショナル、忍者。人知れず歴史の影の部分で活躍してきた闇の仕事人である。このジョブもファンにはお馴染みのものの1つだろう。基本能力には大きな変化はなく、手裏剣や忍術玉といった、独特のアイテムを投げる能力や、二刀流などのアビリティも健在。

▶〝潜伏〟。攻撃を受けると、透明になる。



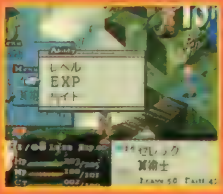
▶〝潜伏〟の続き。この状態は一定時間続く。

算術士

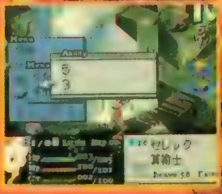
使用武器…辞書
コマンド…算術

●素数　●あまり振り分け
●ダメージ分配

シリーズ初登場であり、長らく能力が謎だった算術士。その実体は、賢者に似た魔法使いの上級ジョブといえる。算術士は白・黒・時魔法、陰陽術という異なる4種のジョブの魔法が使用可能。ちなみに魔法は〝レベル○デス〟といった形で、相手の様々な数値を対象に使用する。



▶〝算術〟。敵に魔法攻撃可能。対象を選択する。



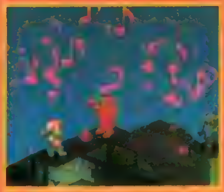
▶左で選択した対象の、3の倍数のキャラを攻撃。

吟遊詩人

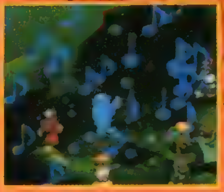
使用武器…楽器
コマンド…詩う

●戦いの詩　●天使の詩
●応援歌　●命の詩

ほとんどのジョブが男女の区別なくチェンジ可能な「FFT」だが、この吟遊詩人は男しかなれないという異色のジョブ。基本的な能力は、「FFV」の吟遊詩人とほぼ同じ。楽器を奏で、詩を詩うことで、様々な効果をMP消費なしで呼び出す。ただし、詩が生み出す効果のほとんどが、味方を対象にしている点が異なる。



▶〝戦いの詩〟。味方全体の物理攻撃力UP。



▶〝天使の詩〟。味方全体のMP回復。

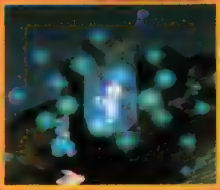
踊り子

儀式的な意味合いで用いられてきた踊りの効果に着目し、その可能性を極限まで追求したユニークなジョブが踊り子だ。このジョブも吟遊詩人と同じく、性別による制限が存在する。ただし、踊り子は女性専用。いわば、両者は合わせ鏡のような存在といえる。効果も正反対で、こちらはほとんどが敵を対象とするものだ。

使用武器…短刀・刃物
コマンド…踊る

●ポルカポルカ　●スローダンス
●ウィッチハント

▶〝ポルカポルカ〟。敵全員の物理攻撃力ダウン。



▶〝スローダンス〟。敵全員のすばやさダウン。

アビリティについて

今まで紹介してきたアビリティは、いわばそのジョブの専用といえるもの。このほかにモンスター専用のアビリティも存在する。

また、このゲームの最大の特徴である"自由なジョブ＆アビリティ"システムにより、侍の"両手持ち"と、踊り子の"スローダンス"のアビリティを持った算術士などのキャラが作り出せる。ここでポイントになるのが、ジョブレベルとジョブポイント。2つとも戦闘を繰り返すと増えていくが、ジョブレベルがジョブチェンジに、ジョブポイントはアビリティの獲得に関係する。これらの使い方は貯金と買い物の関係と同じで、小さな買い物をたくさんするか、大きな買い物を1つするか、が考えどころ。このあたりの自由度の高さが、このゲームのポイントなのだから。

本誌では、次号以降で各ジョブの詳細な解説と、場面場面でのジョブチェンジ＆アビリティ装備の仕方をきっちり教える"隔週フロムJ"をお届けするので、お楽しみに。

▲アビリティのセットは自由自在。ジョブポイントを貯めて好きなアビリティをセットしよう。

▲ただし、モンスターのアビリティは人間にはセットできない。ちょっと残念……。

ナイショのナイショの『FFT』

～～～～～担当Tの日記より～～～～～

■○月△日

今日スクウ○アにて打ち合わせ。メーカーの担当者が打ち合わせの最後に、

「ご存じでしょうけど『FFT』にはいろいろ隠しが山のように……」と言う。そんなのどうやって調べるんだ～！

死ぬかも……。

■□月◇日

今日もスク○ェアで打ち合わせ。メーカー担当が今度も、

「○△□×は部隊の進行ルートに関係があるんです。実はこちら側からこのエリアに入ると、○△□×が●●●●して◇◇◇◇になるんで……」と言う。これはやっぱり死ぬってことだな……。

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

てな具合で、どうも『FFT』の隠し要素はとても見つけづらいらしいですな。アイテム、ジョブ、アビリティ、財宝、秘境etc……。そういえば"密猟"なんてのもあったような……。みなさんもプレイするときは細かなセーブをオススメします。

てなわけで、我が『FFT』班は、担当Tを死なさないために、各種情報を大募集します。下のイラストを見てね。

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

『サガ フロンティア』の世界に、熱い正義の心でリージョンの平和を守る変身ヒーローが登場！ 今回はあらゆる種族の追随を許さない最強の戦闘能力を持つ“ヒーロー”の魅力にスポットをあてよう!!

サガ フロンティア

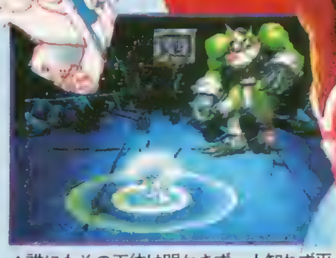
ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	7月11日		

リージョンの平和を守る変身!!

家族を奪った巨悪に挑む！ レッド編

5人目の主人公レッドは、リージョンシップ「キグナス」で働く熱血青年。しかし、それは世を忍ぶ仮の姿で、その正体はなんと変身ヒーロー「アルカイザー」なのだ！ ここではまず、レッド編の基本設定から紹介していこう。

悪の組織「ブラッククロス」の襲撃で瀕死の重傷を負ったレッドは、謎のヒーロー、アルカールに命を救われアルカイザーとして甦った。以後、彼は変身ヒーローとして平和のために戦う。



▲誰にもその正体は明かさず、人知れず平和を守る。正真正銘の正義のヒーローだ！

●悪の秘密組織を追う熱血少年
レッド
RED

リージョン「シュライク」で平和に暮らしていたが、ブラッククロスのモンスターに父の小此木博士が拉致されたとき、母と妹を殺され自らも重傷を負う。アルカールに命を救われ、変身能力を授かった。

●特殊な能力を備えた正義のヒーロー
アルカイザー
ALKAISER

レッドが変身する正義のヒーロー。レッド自身も能力的には優れたキャラクターなのだが、アルカイザーに変身することでその能力は飛躍的にアップし、超人的な力を発揮できる。しかも、変身後はヒーローにしか使えない特殊能力が使えるのだ。

©スクウェア
イラストレーション／小林智美

レッドが追跡する悪の秘密組織!

ブラッククロス

◀すでに多くのリージョンにブラッククロスのアジトは存在している。その目的とは?

平和に見える世界の裏で、悪らつな手段をもちいて多くのリージョンに魔手を伸ばす悪の組織ブラッククロス。彼らの真の目的は謎だが、すでにいくつものリージョンがその計略に陥りつつあるという…。レッドがその陰謀を暴ける日はくるのか?

●ブラッククロスのマッドサイエンティスト

ドクタークライン

Dr.KLEIN

ブラッククロスにくみする人体改造の権威。知能指数は1300とも言われる超人的な頭脳の持ち主。人体改造のためにさまざまな犯罪を引き起こすなど狂気にかられた行動をとる。小此木博士とは学友だった。

ブラッククロス構成予想図

ブラッククロスの統率者は不明。しかし、彼のもとにはDr.クラインの手で造られた4体の幹部モンスター(四天王)が存在する。Dr.クライン自身も組織内では高い地位にいるようだ。

首領

ベルヴァ以外の四天王の正体は不明

ブラッククロス幹部四天王

配下のモンスターたち

4体の幹部モンスターには、それぞれに複数の配下がいる。

戦闘員たち

この戦闘員たちが徘徊するところには、必ず組織の陰謀がある。

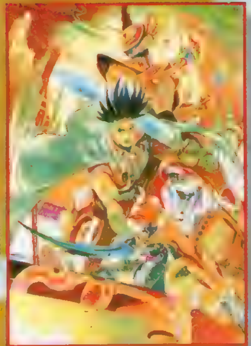
●四天王の一角をになう強敵モンスター!

ベルヴァ

BERVA

Dr.クラインが造った四天王の中で、唯一その存在が確認されているモンスター。本来モンスターにはないはずの「技」を修得する能力を有しており、肉体や武器による攻撃を繰り出すことで次々と新しい技をひらめいていく。

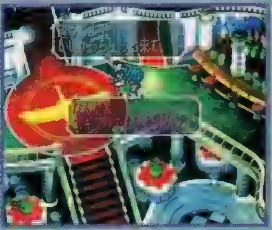
ヒーロー登場

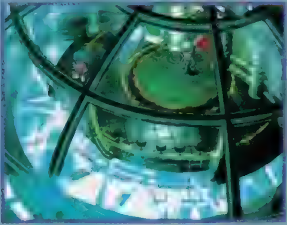


レッドのシナリオで起こる事件の数々

「キグナス」で働くレッドの周囲にはさまざまな悪事の影が!?

レッドのストーリーは、キグナスの航行先で起こるさまざまな事件を解決するかたちで展開する。彼は悪事を阻止しながらブラッククロスの情報を集める。

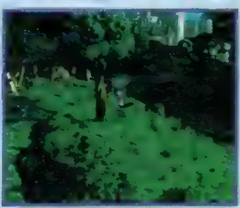




事件発生!?
◀▲友だちのユリアが、船倉であやしい荷物を見つけてレッドを呼びに来た。こんな感じで、些細なことからイベントは発生する。

Prologue
「決意・旅立ち」

ブラッククロスの壊滅を誓って、レッドは故郷に別れを告げる。かっこいいナレーションが似合いそうなシーンだ。



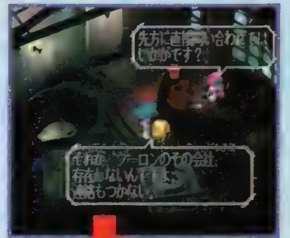
▲故郷の丘にたたずむレッド。すべてを失い、彼は戦いの旅へ。

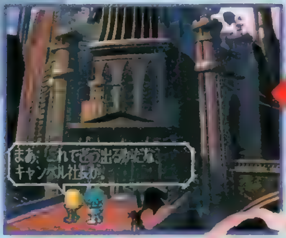
ホークとの出会い
▲父の友人、ホークの計らいでキグナスの乗員に。

ホーク
［HAWK］

EVENT1
「キャンベル貿易の秘密」

キグナスの船倉で密輸品の武器を発見したレッドが、荷主のキャンベル貿易にさぐりを入れるイベント。約束もとりつけずに社長に面会を求めて門前払いをくらうなど、彼の無鉄砲ぶりがいかんなく発揮（?）される。偶然出会ったIRPOの男性隊員に同行して、レッドは社長に面会できることになるのだが……。





▲◀結局証拠は何もつかめなかったが、IRPOの隊員はそれも計算の内らしい。

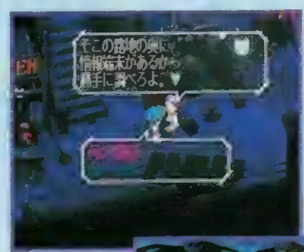
●キャンベル貿易の女社長
シンディ・キャンベル
CINDY CAMPBELL
キャンベル貿易をたばねる、やり手の女社長。並はずれた美貌と一筋縄ではいかない性格の持ち主。

●リージョン「マンハッタン」のキャンベル貿易ビル
どことなく優雅さも感じさせる未来的な外観のビル。超高層ビルが並ぶリージョン「マンハッタン」の中にあっても一際目をひいている。

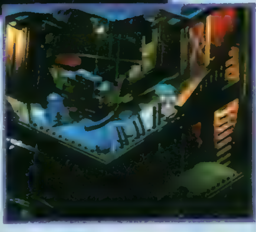
EVENT
イベント

レッド編のシナリオは『サガ』シリーズ本来の自由度の高さを離れ、非常にストーリー性を重視している。前号で紹介したアセルスのシナリオとはまさに対照的だが、そのぶん起伏に富んだ、それこそヒーロードラマのような熱い展開が楽しめるぞ。

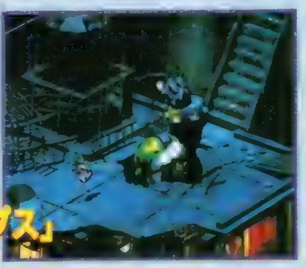
EVENT2 「ブラッククロスのアジト」



麻薬の売人を追跡する目的で「クーロン」を訪れたレッドが、ブラッククロスの動きをつかむイベント。このエピソードでは、新種の麻薬を売りさばいていた売人を追うレッドが、ブラッククロスの戦闘員が徘徊する怪しいエリアに潜入する。単に組織の運営資金を稼いでいるだけなのか、それとも彼らの目的につながることなのか。とにかく、ブラッククロスが麻薬の密売に関係しているのは間違いないようだ。レッドの正義の心が燃える



▲▶路地にいる連中から情報を集めるレッド。人々との多彩な会話を楽しみつつ、考えてゲームを進めるのも「サガF」の醍醐味だ。



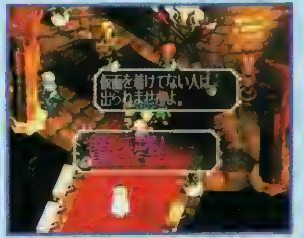
巨獣「サイクロプス」出現!!

●リージョン「クーロン」にひそむブラッククロスのアジト

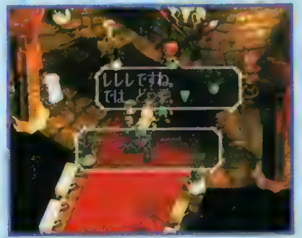
薄暗くさびれたクーロンのはずれに、このアジトは存在する。四天王の直属の配下であるサイクロプスに警護させていることから、ここが奴らの重要拠点であることは確実だ。

EVENT3 「仮面武闘会」

アルカイザーで武闘会に出場!

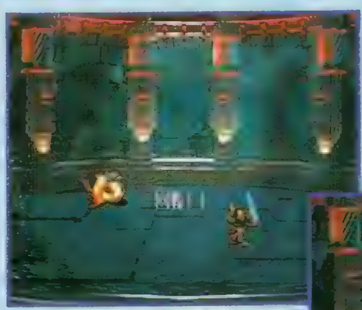


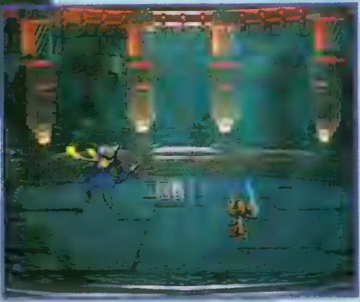
リングネームは「レレレ」?



▲仮面武闘会には参加しないという選択肢もある。参加しなかった場合は、遺跡発掘の方に行くのだろうか?

一攫千金のチャンスが眠る遺跡の発掘や、勝利者には名誉と褒美が与えられる仮面武闘会など、何かと景気のいい話題が飛びかっているリージョン「シンロウ」をレッドが調査するイベント。武闘会には仮面を着用しないと出場できないと知り、急いでアルカイザーに変身してエントリーするレッド。彼は名前を聞かれて思わず実名を名乗りそうになり、口ごもって「レレレ」というリングネームにされてしまうという、ここでも愛敬のある三枚目ぶりを見せてくれるのだ。アルカイザーの力をもってすれば、武闘会優勝は確実か!?





立ちはだかるライバルたち!

仮面武闘会は1対1の形式でおこなわれるデスマッチ。となると、ヒーローのアルカイザーにまず負ける要素はないと思われるが……。それとも、思わぬ強敵が?

武闘会の裏で暗躍する怪しい一団

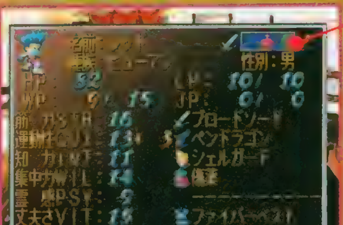
どこかうさん臭いシンロウに不審を抱いたアルカイザーは、武闘会の舞台裏に潜入して調査を開始する。そこにいたのは なんと、ブラッククロスの戦闘員たち! やはり景気のいい話の裏側には、組織の陰謀が渦巻いていたのだ。奴らの悪事を許すな、戦えアルカイザー!

◀▼Dr.クラインのことを聞くと、戦闘に突入する!

「サガF」はみだし最新情報 1

キャラクターの能力が一目でわかる「サガF」のステータス画面を紹介!

ここではキャラのステータス画面を初公開。『ロマサガ』の頃と同様、非常に細かいステータスが設定されているのがわかるだろう。なお、今回はLP0の状態でも治療できる。



技/術インジケーター

「サガF」で新たに追加されたこのメーターは、術や技の全般的なレベルを示している。レベルが上がって技、術のどちらかが「達人」になると、王冠が表示されていいことがあるらしいのだが…。

変身ヒーローにのみ与えられた特殊な能力を公開

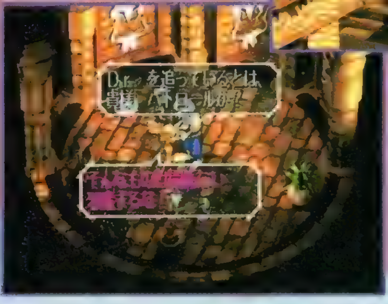
勇者の力

ヒーローの力はあらゆる敵を圧倒しうる強力なものだが、その強大さゆえに制御が難しく、使い方をあやまると己の身を滅ぼしかねない危険な側面も持ち合わせている。その特徴をしっかり把握し、長所と短所を見極めて初めて、威力を最大限に発揮させられるのだ。

忘れてはならないヒーローの掟を紹介!

アルカールに命を救われ、アルカイザーとして甦ったレッド。しかし、同時にそれはヒーローの聖地といえるリージョン「サントアリオ」の掟に、彼が従わなければならなくなったことを意味している。もしその掟を破れば、すべての記憶を消されるか、最悪の場合は存在を消されてしまうのだ。

▲その方がなにかと身軽なのか、事件の調査はレッドのままでおこなう。



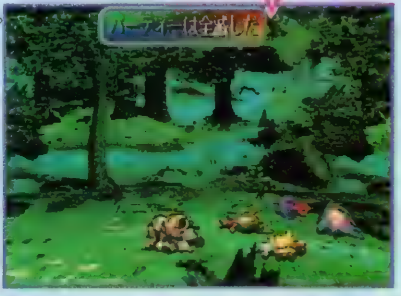
◀しかし、必要に迫られた場合はアルカイザーになって調査することも。

特殊技

ヒーローだけが使いこなせる、絶大な効果を発揮する技の数々

アルカイザーに変身すると使える特殊能力は、パンチ/体当たり系、キック系、レイブレード(剣)系の3つに分類される。最初は各系統の基本攻撃しか使えないが、変身して戦闘を重ねることで次々と強力な技をひらめいていくぞ。ただし、これらの技は使うごとにアルカイザーのHPも消費する。己の命を削って敵に大ダメージを与える諸刃の剣、というわけだ。技を出すときには残りのHPに気を配る必要があるだろう。

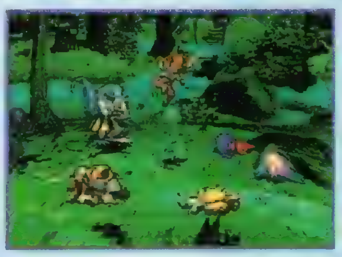
●調子に乗りすぎると
強力な技ほどHPの消費が大きい。調子にのって威力の高い技を乱発すると全滅する危険もある。



変身

ヒーローの力を発動する必須のステップ

サントアリオの掟では、ヒーローは自分の正体を誰にも知られてはならないことになっている。つまり、レッドは人前でアルカイザーに変身することはできないのだ。バトルチームの仲間に対してもそれは例外ではなく、レッドが変身できるのは右の2通りだといわれている。なお、アルカイザーに変身しても、レッドが修得している技や術は引き続き使うことができる。



◀他にも変身可能なタイミングがあるらしいのだが、現段階ではわかっていない。

変身のタイミング❶

●バトルチームにレッドしかいない

レッドが1人で敵と戦う場合、誰にも見られる心配はないので無条件に変身できる。仲間を3組のチームに分けられる(次ページのはみだし情報2を参照)「サガF」では、レッド1人でチームを組むことも不可能ではないのだ。

◀レッド1人で戦闘に突入。少し寂しいかな?

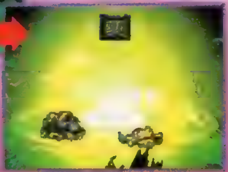
▼ヒーローの能力を成長させたいときには便利かも。

変身のタイミング❷

●レッド以外のメンバーが戦闘不能

強敵との戦闘で、レッド以外のバトルチームの仲間が戦闘不能になってしまった場合にも、誰にも見られていないことになり変身が可能に。仲間たちの命を救うため、レッドが真の力を発揮する! そんなカッコいいシチュエーションだ。

◀レッド以外の仲間が戦闘不能に! 絶体絶命!?

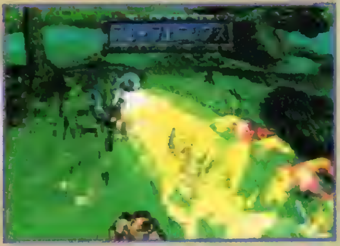


▼と思いきや、アルカイザーに変身して大逆転!

アル・フェニックス

邪悪を滅する光の翼!!

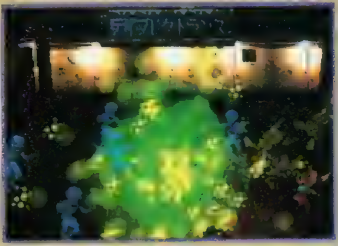
アルカイザーが巨大な光の翼をまとい、敵めがけて突撃する体当たり系の技。これだけ巨大な光のパワーがぶつかっていくのだから、その威力はかなりのものだろう。ゆえにアルカイザー自身も多量のHPを消費するものと思われる。ヒーローらしい技だ。


▲派手さもカッコよさも一級品！

ディフレクトランス

光のパワーを凝縮した必殺キック!!

画面端の壁（！）を使って、三角跳びの要領で跳び蹴りを繰り出すキック系の技。本来は何もないはずの画面端で当たり前のように跳ね返ってみせるあたりに、ヒーローならではの戦いぶりがうかがえる。威力の高い単体攻撃の技だろうか？


▲ヒーローの必殺技といえばやはり〝キック〟。

カイザーウイング

光の刃が闇を断つ!

アルカイザーの必殺武器、レイブレードで敵をなぎ払い、さらに光のブーメランを飛ばす遠距離攻撃もOKのレイブレード技。その性質から考えると、単体攻撃の技だと思われる。ボスモンスターなどの強敵を相手に威力を発揮してくれるだろう。

▲光のブーメランが敵を襲う！

ファイナルクルセイド

仲間の窮地を救う癒しの光!

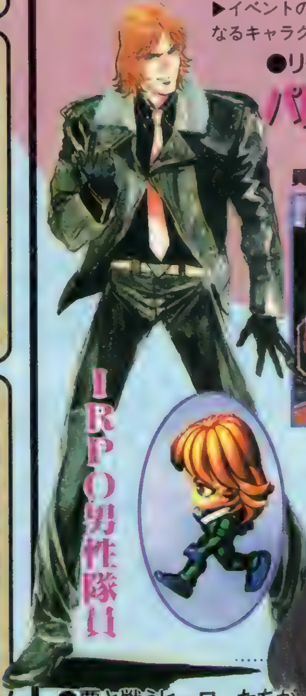
アルカイザーから光のパワーがほとばしり、戦闘不能状態になったすべての仲間を回復する技。この技は、戦闘でひらめいて覚えるものではないらしいのだが……？仲間を回復させた場合、見ず知らずのヒーローが一緒に戦ってくれているという設定になる。

▲アルカイザーだけではピンチのときに。

レッドをとりまく組織やリージョン、キャラクターをピックアップ!!

ブラッククロスの情報を集めながら、各地のリージョンを巡るレッドの周りには、やがてさまざまな組織や協力者が現れはじめる。レッドはときには、彼らと協力しながら難解な事件に立ち向かっていくぞ。

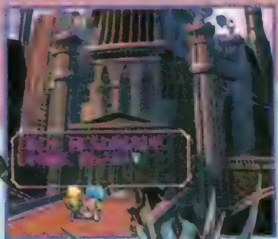
▶イベントのきっかけになるキャラクターもいる。



●リージョンの平和を守るべく暗躍する組織

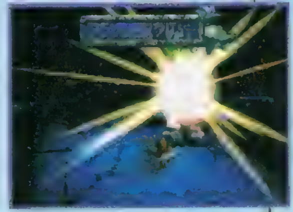
パトロール組織「IRPO」

世界の治安維持に暗躍する組織、IRPOの隊員。キャンベル貿易の取り引き内容に疑問を持ち、密かに調査している。キャンベル貿易の本社ビルで、門前払いされたレッドと出会う。


◀クールな立ち居振る舞いは、無鉄砲なレッドと対象的。

●悪と戦うヒーローたちが集う聖域

リージョン「サントアリオ」


▲アルカールの戦闘シーンは未公開。仲間になるか？

ヒーローたちが集うリージョン「サントアリオ」から来たヒーロー。瀕死の重傷を負ったレッドを救い、アルカイザーに変身する能力を授けた。ヒーローだけに正体などは一切が謎だが、ブラッククロスのモンスターとも互角に渡りあう高い戦闘能力を持つ。頼りになる味方なのだ。

「サガF」はみだし
最新情報 2

最大15人、3組のバトルチームを編成可能!

「サガF」では、主人公を含めてなんと最大15人のキャラクターを仲間にすることができる。そして、仲間にしたキャラクターは、最高5人ずつの3チームに分けて連れ歩くことが可能だ。3つのチーム編成は、人数設定もメンバーの組み合わせもプレイヤーが自由におこなえる。チームのバリエーションは無限大だぞ！

▶一番左の枠のチームには、必ず主人公が入る。

▲戦闘に入る前に、どのチームで戦うかを選べるぞ。

速報！　6月13日㈮より『サガ フロンティア』コンビニ予約開始!!

▲あれ？ なぜリオンが？ ははは それは秘密だよ。（原文まま）

完成度40%! まだまま テイルズ

現在、開発度40%!! ということで、徐々に完成へと近づく『テイルズ オブ デスティニー』。はたして今年中に出るのか？ なんて思いつつ、今月もちょびっとだけど、中身の濃い情報をお届けしていくぞ。

テイルズ オブ デスティニー

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年予定		

ナムコさんから届く写真には、担当広報の方による解説がついてて、これが実に楽しかったりする。担当の方の個性や、そのゲームに対する思い入れとかがわかってなかなか読みごたえがあるのですね。そこで今回は特別に担当の吉積さんによるコメント（©ナムコ広報・吉積）をそのまんま載せてみました。

リオン・マグナス

ソーディアンマスターの一人、リオン。RPGでは仲間となるキャラと戦うシーンがよくあるけど、これは…？

街 で、情報収集とお買い物! 地理も知らなくちゃね!!

『TOD』の街の中にある宿屋や道具屋などのお店には、それぞれ名前がついている。地理的なイメージからネーミングされているものもあり、店名を覚えておくといいかも。

◀地名がひらがなってのは、読みにくいな～。

▲意味深な名前の「100万本のバラ」。何かありそう？

◀国境の街だけあって、店名も「ボーダーライン」なのだ。

キャラ の、イラストが ついに完成!!

ゲーム中のキャラが３頭身でも、やっぱりキャラクターイラストがあると感情移入しやすくなるよね。これまで紹介してきたイラストは、一部のキャラによっては未完成バージョンがあったんだけど、ついに全キャラのイラストが完成!! ここでは新しく完成したキャラクターイラストを大公開するぞ。未完成バージョンも合わせて紹介しているので、その違いを見比べてみよう。キャラクターのイメージが今まで以上につかめるはずだ。

ウッドロウ・ケルヴィン

動きのあるポーズに変わったウッドロウ。腰に下げた剣は、ソーディアンだろう。

マリー・エージェント

戦士系キャラとして躍動感あふれるポーズに変更。ヘアースタイルにも注目。

 ©いのまたむつみ ©㈱ナムコ

だ先は長いけど、新情報は絶対見のがすな!!

オブ デスティニー

今月の戦闘情報! 新たに判明したのはコレだ!!

隊列が、勝利の決め手!!

隊列は、戦士系のキャラを先頭にするのが基本。後方には魔導士系キャラを配置するのが普通だけど、バックアタックがあるので体力のないキャラは真ん中に配置するといいぞ。

▶配置順に加えて、キャラクターの間隔も設定できる。

▶ルーティとフィリアが寄りそうように近づいてる。

◀ん? レンズって、もらってどうするの? (原文まま)

ここでも吉積さんのコメントで紹介していこう。戦闘に勝つと経験値やお金(ガルド)がもらえるのは、一般的なRPGと同じ。でもここで注目してほしいのは「レンズ」ってヤツ。『TOD』ではレンズがキーワードのひとつになっているし、ソーディアンにはレンズが埋め込まれていた。これは、はたして…。

敵キャラ紹介コーナー

敵キャラの攻撃も『TOD』の魅力のひとつ。今回紹介する敵は、かなりの強敵らしいぞ。

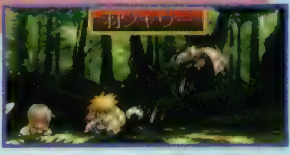
バルティオス

▲強力なブレスを吐く巨大な怪獣(?)。

クレイゴーレム

▲防御力に優れた怪力モンスター。

ヴァルチャー



▲羽シャワーは、広範囲を攻撃。

イエティ

▲雪玉を吐くスノーランチャーが得意。

バジリスク

▲前作にも登場した敵。石化が怖い。

アサシン

▲ソバット攻撃が得意な強敵。

チェルシー・トーン

キャラの向きが変わっただけに見えるけど、表情が明るくなり、さらにかわいくなった。

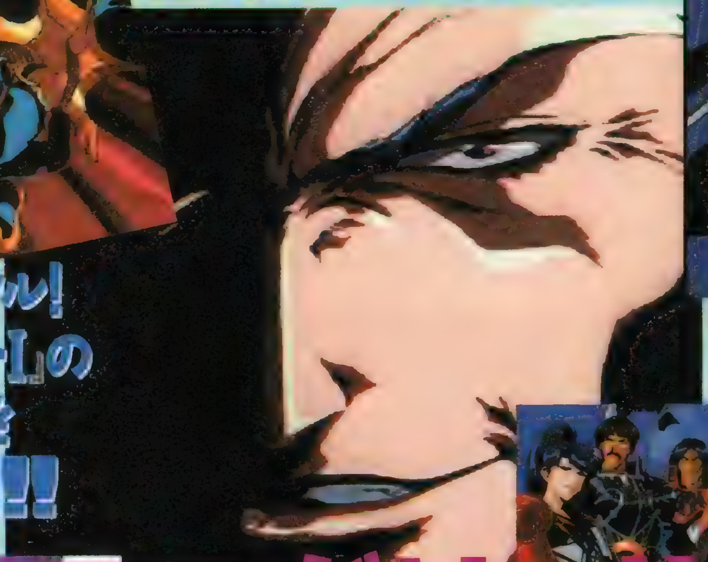
ジョニー・シデン

楽器がクローズアップされ、吟遊詩人としてのキャラクター性が以前より増している。

マイティ・コングマン

拳を強調して、力強さがパワーアップ。やはり、動きのあるポーズじゃないとね。

待望のアニメムービーがついに完成！



PS版オリジナル！
『ラングリッサーI』の
オープニングを
大公開!!

ラングリッサーI&II

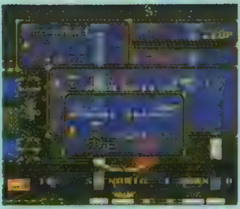
ラングリッサーI&II

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800 スペシャル版:¥6,800
メーカー	メサイヤ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

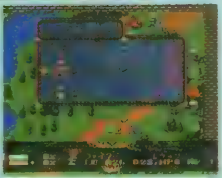
単なる移植ではなくPSオリジナルの新要素を満載しての登場だ！魅力あふれる『ラングリッサー』の世界がこの1本で体験できる！

『I』のクラスチェンジ&傭兵システムに迫る！

独特の世界観や登場キャラはもちろんだが『ラングリッサー』には、もう1つ魅力的な部分がある。それはRPG要素を盛り込んだゲームシステムだ。各指揮官はレベルが10になるとクラスチェンジが可能。また兵隊を雇って戦わせることができるなど、おもしろさのツボを心得た作りになっているぞ。それでいて難易度は低めなので、初心者でも十分楽しめる作品なのだ。



◀兵隊は基本的に使い捨て。戦闘直前に雇い、戦闘後には解雇されるのだ。



▶毎回2つのクラスから選んでチェンジしていく。どっちが有利？

レディンの場合は…

「I」の主人公レディンは、レベルが10になるごとに右の分岐図に従ってクラスチェンジできる。

- ファイター
  - シルバーナイト
    - ナイトマスター
    - グランナイト
  - ロード
    - ソードマスター
    - ジェネラル

さらに「I」にはキャラメイキングも追加された

「I」には本家メガドライブ版やPCエンジン版にはなかったキャラメイキングも追加された。初期クラスはファイターで固定だが、最初から魔法が使えたり、アイテムを持った状態で始められるぞ。

©NCS

『I』『II』の序盤戦をくわしく紹介

各ゲームのシナリオ3までをワンポイント攻略。その戦略の基本を頭に叩き込んでおこう。

ラングリッサー

代々バルティア王国によって守られてきた伝説の秘剣ラングリッサーがダルシス帝国皇帝ディゴスに奪われた！ 王国の王子レディンは剣を取り戻すべく帝国、さらには闇の軍勢をも敵に回し戦いを繰り広げていく……。

Scenario 1 王城脱出

クリア自体は簡単だけど…

マップ上方に待機しているナームに隣接すればクリアとなる。でも、その前にレベルを1つくらい上げておくのがベストだぞ。

▲数ターン経過すると皇帝ディゴスが現れる これを目安にクリア

◀クリアするだけなら最速で3ターン。

◀簡単に脱出すると経験値がもったいない レベルアップを目指せ

勝利条件	敗北条件
・レディンがナームと合流	・レディンの死亡
・敵の全滅	・ナームの死亡

Scenario 2 サルラスへ

クリスを守りつつ戦え

クリスはNPC（プレイヤーが操作できないキャラ）なので、移動はCOMまかせ。いちおうマップ上方を目指して移動するが、敵がいてもお構いなしなので要注意。しっかり守りながら戦っていこう。

◀敵は魔法攻撃を仕掛けてくるぞ。体力はこまめに回復

勝利条件	敗北条件
・クリスがマップ左上の門へ脱出	・レディンの死亡
・敵の全滅	・クリスの死亡

Scenario 3 襲撃

敵の援軍に気をつけろ

戦闘開始後、シビリアンたちはマップ左の教会に避難する。だが数ターン経過すると教会付近に敵の援軍が出現するのだ。このことは忘れるな。

▼敵の主力は右側から攻めてくるのだが……

▲シビリアンを守りながら戦っていくこと

勝利条件	敗北条件
・敵の全滅	・レディンの死亡
	・シビリアンの全滅

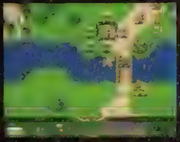
ラングリッサーII

Iの戦いから数百年後。レイガルト帝国皇帝ベルンハルトは世界の覇権を求め、魔剣アルハザードの力を手に入れて大陸侵攻を開始！ 旅の剣士だったエルウィンは運命の糸に操られ、反帝国の戦いを始めるのだった。

Scenario 1 序章

脱出路をふさぐのだ

リアナを連れたバルドーはマップ下から脱出しようとする。エルウィンとスコットの兵隊で道をふさいで対処しながら戦っていこう。



▲マップ上方にいる敵の騎兵はNPCにまかせろ

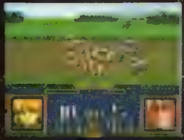
▶敵は弱めなので逃亡されることだけ注意しよう

勝利条件	敗北条件
・バルドーの撃破	・エルウィンの撃破
	・バルドーがマップ下へ逃亡

Scenario 2 旅立ち

NPCの力を借りて戦おう

マップ下方から攻めてくる敵騎兵は味方のNPCであるローレンにまかせ、そのほかの敵歩兵を撃破。その後マップ上方へ移動し、続々と現れる敵援軍を倒すのだ。



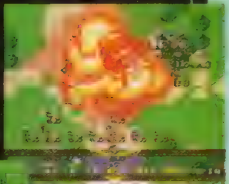
◀敵の騎兵に歩兵で戦いを挑むのは×

勝利条件	敗北条件
・リアナが画面上方へ移動	・エルウィンの死亡
・敵の全滅	・リアナの死亡

Scenario 3 光の大神殿

左右から攻めてくる敵にも注意

スタート時、中央にヘインとスコット。左側にエルウィンを配置。そして敵勢力を分断しつつ戦っていくのだ。それぞれ勝ち抜いたらマップ中央へ進軍しゾルムとモーガンを倒せ。



▶初期配置も重要なのだ

▲敵のモーガンは魔法を使うので接近するときは注意だ。

◀数ターン経過後、味方の援軍も登場

勝利条件	敗北条件
・敵の全滅	・エルウィン、リアナの死亡
	・司祭、神官の全滅

SPECTRAL FORCE

SPECTRALFORCE ★ スペクトラルフォース

スペクトラルフォース

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月予定		

プレイヤーを待つ様々なイベントや内政、エフェクトのド派手な必殺技に特種技！

8月の発売を控えて、開発も最終的な調整段階に入りつつある期待のS・RPG「スペクトラルフォース」。今回は大量に公開された最新画面写真から、そのゲーム性に迫ってみようというわけなのだが

実際、ゲーム中の個別の要素に関しては、かなりはっきりわかってきている。逆に、ここまで公開するということは、何かスゴイことが隠れてるんじゃないかと勘ぐりたくなるくらいなのだ

画面写真で見る期待のS・RPG『スペクトラルフォース』！　というわけで、今回は最新画面写真を大公開。まだまだゲームの全貌は見えないけど、その魅力の一端だけでもお伝えしよう!!　発売が待ち遠しいね。

動画　仲間たちが集まってくる……広大な自然と友情、そして塔

下の写真は、オープニングに挿入されるアニメーションのもの。主人公ヒロのもとに、1人2人と仲間が集まってくる様子が、流麗なアニメーションで象徴的に描かれているのだ。

[illegible]

[illegible]

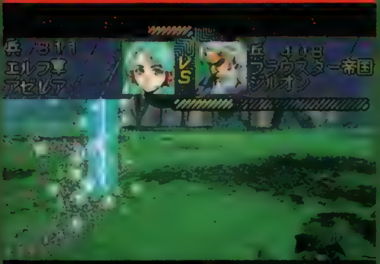
特種　通常の必殺技よりも高度な条件で発動する特種必殺技

「スペクトラルフォース」の世界では、魔法も必殺技の一種ととらえられている。その中で、より高度な能力を持つ者しか使えないのが、特種必殺技だ。しかも、それを使おうとする者の能力だけでなく、地形や天候といった様々な要素の影響も考慮しなければならないのだ。

© 1997 IDEA FACTORY, INC.

主人公（の１人？）ヒロの必殺技は、魔界の炎を操る豪快な技。また、技を発動するにあたっては、魔界に巣くう黒い狼を使役するともいわれている

左ページで紹介した回復魔法（グリーン・ノア）を唱えているアゼレア。各必殺技、特種必殺技発動前には、ちょっとしたデモムービーが用意されている



上の写真のデモムービーの後に、いよいよアゼレアのグリーン・ノアが発動する。デモと戦闘シーンの切り替えも、かなりスムーズに行われるのだ

技

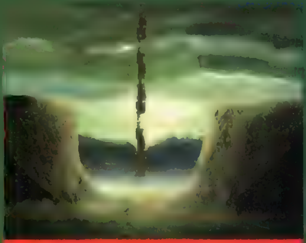
力ある武将はその必殺技の一閃で敵兵を葬り去ることができる!?

非常に強力な威力を持ち、一瞬で敵兵を葬り去る必殺技。各武将は、いくつかの必殺技を持っているのだが、もちろん、それがいつでもどこでも好きなだけ使えるわけがない。特殊必殺技ほどではないにしても、やはり様々な条件をクリアしないと、必殺技も発動しないのだ。

事件

内政や突発事件数々のイベント

ゲームは大きく分けて、戦闘と内政の２つに分けられる。その内政中には、様々なイベントがプレイヤーの知力と運を試してくるぞ。さて、これを一体どう乗り越えたものか……。



スペクトラル世界を象徴する塔　何かイベントがあるのだろうか？

OPに登場するヒロの小手。何かイベントに関係する因縁を感じるが？

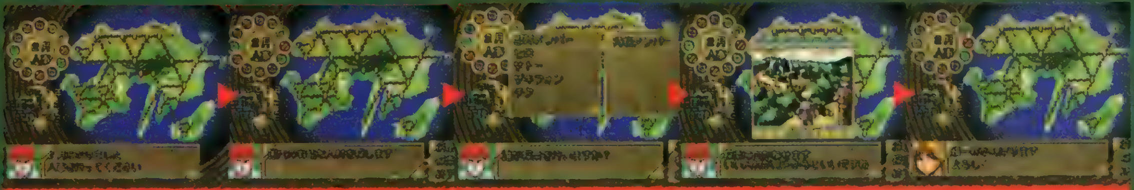
領地内を開発すると、このようなラッキーなこともあるらしい。

いかにも内政らしい場面。商人からの献上品を受け取る

人事

内政の要はやはり人事！人材探索が楽しいぞ

配下の武将を品定めしながら適材適所を心がけて役職を決めることも大切だが、人事のターンで最も楽しいのは、やはり探索。領土内に、優秀な在野武将が潜んでいるかもしれないぞ。



2月は人事

ここでは、ヒロの国で人事（探索）が行われる様子を追ってみよう。ヒロの国は、北西の青い点のあるところだ。

役職と探索

人事は、役職と探索に分けられる。役職コマンドでちゃんと適した人材を配しておかないと、探索の成果に響くぞ。

派遣武将

人材の探索には、自軍の武将を派遣することになる。ここで派遣できるメンバーに適した人材がいないと、ツライのだ。

探索開始

というわけで、探索の旅に出る武将。回れる範囲は自国内のみだが、在野武将が潜んでいる可能性はわりと高い。

在野の武将

首尾良く在野武将を発見し、味方に加わってもらう。画面に登場しているのは、吟遊詩人のルーチェ。強いのかな？

兵　種

武将ではない兵士は、いくつかの種族に分類されるのだ。カエルって、あのカエル戦士なのか？

● 重装鎧

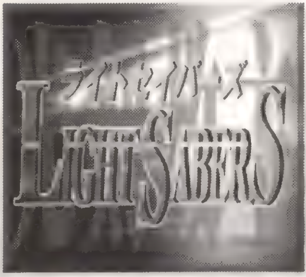
● カエル

パンフレット申込書

住所	〒　　　　　　　　電話　（　　）		
氏名	フリガナ		
年齢	才	性別	男・女

DP⑤・T1

今なら、



ライトセイバーズ

と

waku! waku! たまご大戦

――――の他にも

ホビー・データのゲームのパンフレットも進呈中!

郵便はがき

料金受取人払

横浜中央局
承　　　認

4750

差出有効期間
平成11年3月
31日まで

切手を貼らずに
お出しください。

220

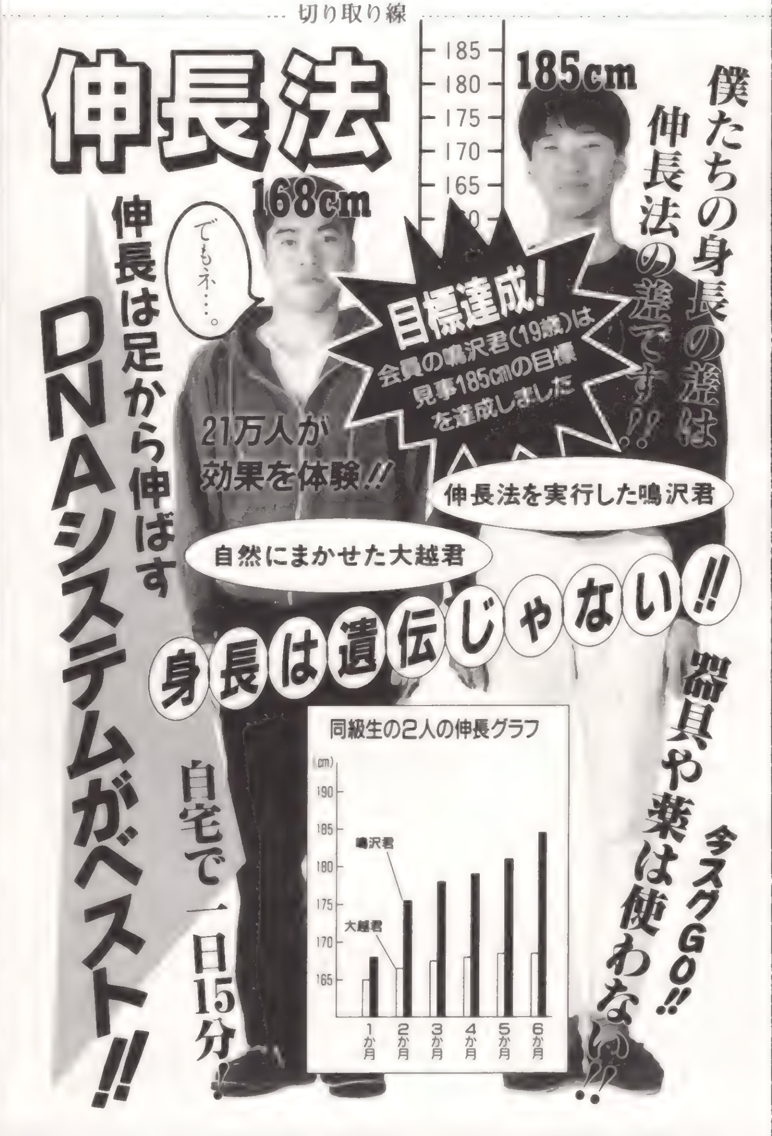
神奈川県横浜市西区
平沼1-40-17
モンテベルデ横浜203

(有)ホビー・データ
メイルゲームパンフレット係行

今なら無料パンフレットをお送りします

- ●君だけのキャラクターが作れる!
- ●場所・時間を問わずに参加可能!
- ●ベテランのゲームマスター(進行役)が親切に対応!

※参加多数の場合、募集を打ち切る場合があります。お早めにお申し込み下さい。



切り取り線
伸長法
僕たちの身長の差は伸長法の差です!!
185cm
168cm
185
180
175
170
165
でもネ…。
伸長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!!
目標達成!
会員の鳴沢君(19歳)は見事185cmの目標を達成しました
21万人が効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

862

差出有効期間
平成10年9月
30日まで

郵便切手は
いりません。

102-00

107

（受取人）

東京都麹町局私書箱第82号
（〒102 東京都千代田区九段南3－5－9）

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる

案内書無料急送

E 570係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
（ボールペンか濃い鉛筆で強くお書きください。）

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女

伸長法
となりのアイツが小さく見えた
DNAシステムなら足から伸ばす！
器具や薬は一切使わない！
大反響！足から伸ばす通信講座
20歳を過ぎても背は伸びる！
身長は遺伝で決まる。そう信じられていたのは、ひと昔も前の話。今や遺伝に関わらず、身長は科学的トレーニングで伸ばせるということは、当然の常識。
全国で21万人もが受講した、本物だけのトレーニング効果。栄養学や骨格矯正術、近代的なヨーガ法を深く研究し、独自にあみだされた『伸長法』。脚の関節部の骨端軟骨を刺激し、直接骨を伸ばしていくDNAシステムが決め手だ／20歳を過ぎても、多くの受講生が全国各地で背を伸ばしている。成長期のキミならとくに効果絶大//本気で背を伸ばしたいと思うなら、一日でも早く始めなきゃ//
＊伸長効果は年齢、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。
◆DNAシステムとは、ダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で、骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活性化させ、伸長を促進させる方法をいいます。
背を伸ばすビッグチャンス！
キミに約束したいのはその効果
目標達成！私も伸びた
兼子泰彦　北海道（20歳）
162cmの身長が、3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのはほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。背が伸びると、こんなにも世界が変わるなんて…。
松尾眞司　福岡県（15歳）
150cmちょっとしかなかった僕が、この講座のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感しました。身長は正しいトレーニングさえ続けていれば、必ず伸びるものなのですね。
身長は遺伝じゃない！
後悔する前に始めよう!!
あなたは今のままの身長で本当に満足している？遺伝なんて関係ない。放っておけば伸びない身長も、トレーニング次第でまだまだ伸びる。せっかくの伸びるチャンスを、無駄にするなんてバカな真似はもうやめよう！
危険な器具や薬やキツイ運動は一切なく、わかりやすいビデオを見ながらの、1日20分のらくらくトレーニング。それだけで、あなたの夢を大きく実現する。
人生をバラ色に変えるか、それとも、なにもアクションをおこさないまま、今のままでいるのか。まさに今が運命の分かれ道だ。今始めなければ、確実に1年後に差がついている。その時、悔やんだって始まらない。
まずは見るだけでも、身長アップの秘訣がわかる無料案内書を取り寄せてみよう！あなたの決断次第で、大きく人生が変わる絶好のチャンスだ!!
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
☎03（3288）3333
03（3288）0300
身長は遺伝じゃない!!
とじこみハガキを今スグポストへ！
よくわかる案内資料
無料急送

たまご戦士、誕生！

TAMAGO SOUSEIKI たまご創世紀

新シリーズはたったの9800円（税抜き）**!!**

イラスト：弘司、日名いづる

「たまご」から現れるビーストは全部で400種類以上。君の想いに応え、どんどん成長して行くぞ！

HOBBY DATA

たまごと共に世界の旅に

『Waku! Waku! たまご大戦』は、生まれたばかりの世界を旅するファンタジーネットワークＲＰＧ。あなたはその世界の住人となって、「たまご」から召喚される「ビースト」と一緒に冒険の旅をします。

もちろん、ネットワークＲＰＧなので、同じ冒険者達が日本全国に何千人もいます。彼らと手紙で連絡を取り、たまごを悪事に利用するゲイダル、マティスの陰謀と戦い、世界を救って下さい。この世界がどうなるかは、皆さんの活躍次第です。

簡単ゆうびんゲーム　たまご創世紀

Waku! Waku! たまご大戦

くわしくは無料パンフレット進呈中。
付属のハガキもしくは電話にてお求めください

（問い合わせ先）
〒220　神奈川県横浜市西区平沼1-40-17　モンテベルデ横浜203
有限会社ホビー・データ　「ワクワクたまご大戦」パンフレットDP6係
TEL 045(323)5320（12:00～19:00 平日のみ）　FAX045(312)8255（24時間）
ホームページアドレス　http://www.hdt.co.jp/

……心の武器が、ありますか？
WING OF
PlayStation
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「輝晶石」を燃焼することによって排出される有毒ガスは、世界をどんどん蝕んでいきます。場所によっては生き物に有害な酸性雨が降るところも…。

物語の要所要所にはビジュアルシーンが挿入され、ゲームの雰囲気を盛り上げます。

カリン

物事をハッキリ言う女の子。クスミダとはケンカが絶えない。
声：菊池志穂

クスミダ

盗みも全然平気な悪ガキ。くだらない理由で孤児院を家出する。　声：結城比呂

動く森……「森の牙」が通った後は、土も水も命も枯れてゆくと言われています。誰が一体何のために作ったのでしょうか…？

戦闘はキャラクター同士の仲に左右される「連携」システムをはじめ、様々なオリジナル要素があります。

アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

超ワルガキRPG、今夏登場!!

プレイステーション専用ロールプレイングゲーム
97年夏発売／予価5,800円

アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

プレイステーション専用AVG
3,980円で好評発売中！
「翼」の前身！「アルナム」の世界がもっとよくわかるぞ！

アルナムの翼
ゲーム体験版

書店にて980円で好評発売中！
「翼」に興味がわいたら
一度プレイしてみよう！

RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

PlayStation
ゲームなんだから。
新感覚・ドライビングアクションゲーム
ランナバウト新発売
RUNABOUT
CLIMAX

あなたは、
あなたの好きな道を
進めばいいのよ。

PlayStation
Alchemist
Atelier Marie
マリーのアトリエ
アイテム各種作成・販売
悩み相談・怪物退治、捜し物
なんでもやります　ひきうけます
錬金工房マリーのアトリエ、5月23日開店。
愛と勘違いの新感覚RPG
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
標準価格：¥5,800（税別）
初回限定版特典
特製ポストカードセット
マリーの「アイテム図鑑」
© GUST CO.,LTD. 1997 Illustration：桜瀬　琥姫

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
世界を救うのにも、そろそろ飽きてきた。
キャスト：池澤　春菜　大沢つむぎ
佐々木るん　金月　真美
白石　妙子　小松みどり
神崎ゆかり　小杉十郎太
子安　武人　立木　文彦
村松　康雄
ソフトと同時発売予定
『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～　公式ガイドブック』
株式会社ガスト
〒380　長野県長野市南石堂町1293
TEL(026)224-7300／FAX(026)228-8345
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますのでご了承下さい

●インターネットのホームページにリフラブコーナー開設 !!
http://www.riverhillsoft.co.jp/REFRAIN/
ゲーム説明から「リフラブ通信」まで、情報てんこ盛り。

"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372 、テープにて24時間ご案内しています。
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400 祝祭日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-846-5312 (24時間受付

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation

今、一人の覇王が世界を変

古代中国大陸の壮大な歴史ドラマを軸に戦闘を展開。
戦略タイミングが戦況を大きく左右するリアルタイム制を導入。
随所でゲームを盛り上げる、美しいビジュアルデモ。

全てはリアルタイムで進行される。

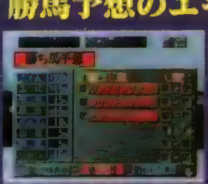
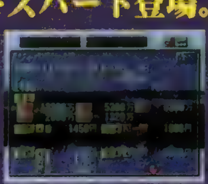
戦場は時間と共に、状況が刻々と変化！
将軍率いる軍勢が、敵陣を攻める一方、庶民は王の命に従い農業・建造等を行ない、兵の訓練もうける。
様々な戦況の中、秦の精鋭達は、勝利を成し遂げる事ができるか。
このゲームは、戦術に全てを賭ける覇者達への挑戦状である。

中国大陸統一を成し遂げろ！

秦始皇（しんしこう）

THE FIRST EMPEROR

シャングリ・ラのプレイステー

勝馬予想のエキスパート登場。

膨大なデータ！
確実な狙い目！
充実の機能！

競馬最勝の法則'97Vol.1

狙え！万馬券！

勝馬情報分析支援ソフト　絶賛発売中　定価5,700円（税別）

株式会社シャングリ・ラ

シャングリ・ラ最新情報をホームページで独占公開中！
〈ホームページアドレス〉 http://www.mmjp.or.jp/SL_game

える。
リアルタイム戦術シミュレーション
本日5月30日堂々発売
標準価格6，600円（税別）
てい
帝
ションソフト・ラインナップ
鈍色の攻防
〜32人の戦車長〜
奪われた国ユーロディエール共和国復興の為、強大な帝国に立ち向かう、若き戦車長達率いる戦車中隊。世界は、そして彼等は、いかなる運命をたどるのか！
★実車さながらの3D戦車68種。
★臨場感抜群の大迫力3Dサウンド。
★戦略ルートは無限大。
★プレイヤーを引き込む深い人間ドラマ。
3D戦車戦闘シミュレーション
絶賛発売中　定価6,400円（税別）
©SHANGRI-LA 1997
商品の質問などはユーザーサポート係がお受け致します！
月〜金（祝・祭日除く）10:00〜12:00 13:00〜17:30 〈TEL〉0423-64-7895

エターナルメロディ

©1996 Media Works Inc.

テレホンカード（全9種）
価格1200円 通販価格1200円

ポストカード（5枚組）
本体価格343円 通販価格360円

パズル（2種）
本体価格1000円
通販価格1050円

Piaキャロットへようこそ

テレホンカード（3種類） 価格1200円
通販価格1200円

©F&C Co.,Ltd./Cocktail soft 1997

エタメロ・Piaキャロ・あすか120%フェア開催!!

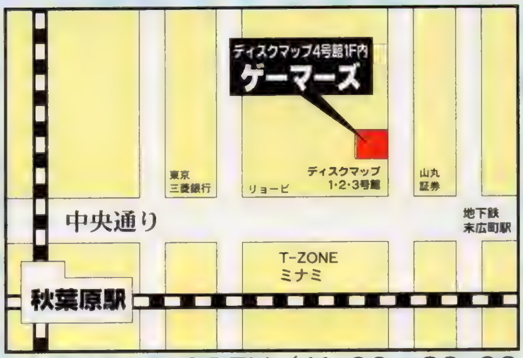
ゲーム関連商品専門店

GAMERS

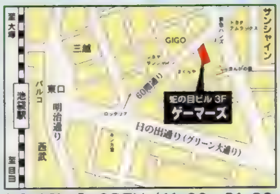
好評発売中!!

テレホンカード
★エターナルメロディ（①リラ·②キャラット③ティナ④メイヤー⑤若葉⑥ウェンディ⑦アルザ⑧楊雲⑨カレン）
★Piaキャロットへようこそ（①さとみ②水着③イベントシーン）
エターナルメロディパズル（①SKY②FRIENDS）
その他商品も好評発売中!!

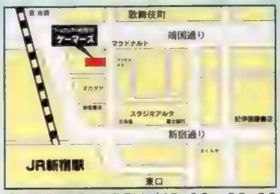
秋葉原店ついにOPEN!!



秋葉原店 OPEN／11:00〜20:00
（日·祭11:00〜19:00）
TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル
ディスクマップ4号館1F

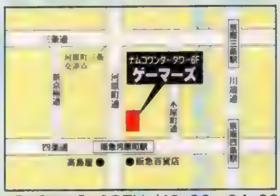


池袋店 OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F



新宿店 OPEN／12:00〜22:00
TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンター MORE5F

渋谷店 OPEN／11:00〜21:00
TEL／03-3985-3232
渋谷区道玄坂 2-29-1 109 6F
ディスクマップ内



京都店 OPEN／10:00〜24:00
TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

問合せ先：株式会社ブロッコリー 〒178 東京都練馬区東大泉2-6-9
サンライズマンション2F
TEL.03-5387-6781 FAX.03-3921-3340
ホームページURL http://www.broccoli.co.jp E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

新作アミューズメントソフト展示会
Japan Amusement Computer Software Market

JACOM III
ジャコム

日時 1997年6月22日(日)
10：00〜16：00

会場 池袋サンシャイン
文化会館4F・Bホール
(〒170　東京都豊島区東池袋3－1)

画／水上広樹

JACOMⅢにて
新発売!!

Piaキャロットへようこそ
・トレーディングカード
・ピンズ

きゃんきゃんバニー
・ピンズ

他にも新商品が続々発売予定!!

入場券 前売900円・当日1000円

前売券・ゲーマーズ各店にて6月1日より発売開始!!

●主催：株式会社ブロッコリー　ＪＡＣＯＭ実行委員会
●後援：ソフトバンク株式会社 Ｏｎ Ｈａｎｄ事業室
　　　ゲーマーズ
●協賛：出展各社

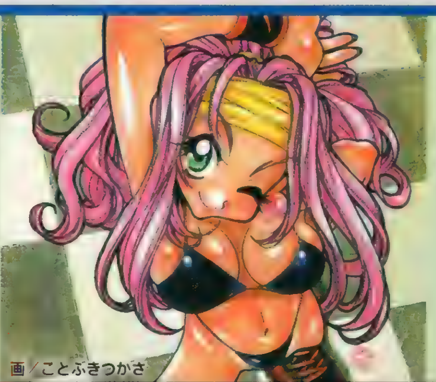
出展メーカー一覧(4月末現在・敬称略)

アスキー　セガ・エンタープライゼス　日本ファルコム　パイオニアＬＤＣ
タイトー　サン電子　コンパイル　マーカス　バンダイビジュアル
マイクロキャビン　日本アドバンステクノロジー　スペースプロジェクト
ＳａｄａＳｏｆｔ　アニメワールドスター　ソフトバンクＯｎＨａｎｄ事業室
ソニア　テイジイエル　Ｆ＆Ｃ　Ｂ－ｒｏｏｍ　メディアカイト　コンパス
ルナーソフト　アーカムプロダクツ　ホビボックス　他

オールジャンル同人誌即売会
コミックキャッスル VOL.13

1997年6月22日 10:30〜15:00
会場：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

6月7日より首都圏コミック専門店でカタログ先行発売開始!!



画／ことふきつかさ

●通信販売のお知らせ● この広告ページの商品はすべて通販ができます。

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円(商品がいくつでも)分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、
「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー電撃PS係」までお送り下さい。

AGENDA PRESENTS

コンシューマ機初のキャロムが楽しい!

Carom Shot

THE 3D BILLIARD

PlayStation

3Dビリヤードゲーム
メーカー/アジェンダ
定価/¥5,800
メモリーカード
(1ブロック使用)

〈キャロムショット ザ・3Dビリヤード〉

絶賛発売中

PSでは初めてのフルポリゴン・ビリヤードゲーム、そしてコンシューマ機では初めて「キャロム」がプレイできると、まさに"初めて"づくしの『キャロムショット』。もちろん、それだけでなく、美しいビジュアル&ムード満点のBGMなどなど魅力満載。今回はそんな『キャロムショット』の魅力に迫ってみるぞ。また、6月には大阪と東京の2カ所でキャロムショット・チャンピオンシップが開催されるので(詳しくは右上を参照)、腕に自信のある人はふるって参加しよう!

役に立つ! ビリヤード用語集

●道具編

【クッション】……ビリヤードテーブルの周りにある弾力ある三角形のゴムのこと。長い方を長クッション、短い方を短クッションと呼ぶ。

【サイドポケット】……長クッションの中央にある穴のこと。

【コーナーポケット】……テーブルの四隅にある穴のこと。

【タップ】……キューの先端につけてある直径1.2センチ前後の革製品。キュータップともいう。

【手球・的球】……手球とは自分の持ち球である白い球のこと。的球とは手球で狙う球のこと。

【テーブル】……ビリヤードを行う台のこと。フォーボール用、ポケット用、スリークッション用などのテーブルがある。

【ラック】……ポケットゲームの開始時に三角形にセットした球の集まりのこと。またはそれをセットする枠のこと。

【キュー】……球をつく棒のこと。キュースティックともいう。

●ショット編

【フォローショット】……手球の中心より上を突き、的球に当たったあと、手球が的球を追うように進む突き方。

【ドローショット】……手球の下を突いて逆回転を与え、的球に当てたあと、手球を手前に引き戻す突き方。

【マッセショット】……キューを垂直に近い状態にして突く。球の動きが独特な変化をする。

C 1997 argent "PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

WHO IS THE NO.1

【キャロムショット】チャンピオンシップ開催

賞金
[各地区] 優勝…50万円
[各地区]準優勝…20万円
[各地区] 3位…10万円
※その他、特別賞、ラッキー賞、参加賞などを用意しています。

開催日・場所	大阪地区→6月8日(日)大阪IMPホール 東京地区→6月14日(土)渋谷PARCO PART1 スペイン坂広場特設会場 及びPARCO PART3 スクエア7
対戦方法	キャロムショットの「ナインボール」での対戦トーナメント式。制限時間内に勝敗がつかない場合、バンキングで勝敗を決める。
問い合わせ先	株式会社アジェンダ キャロムショット・チャンピオンシップ係 TEL011(700)2161

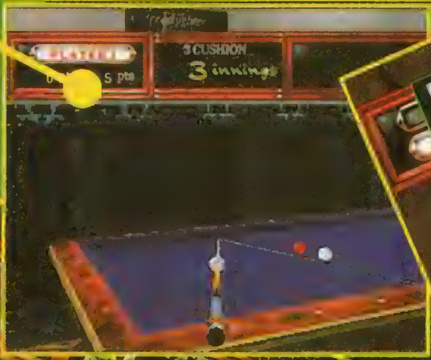
キャロムショットの魅力を大紹介!!

大興奮!! リプレイ機能

リプレイ機能では、対戦やポケットゲーム中に、的球をポケットすると、そのショットを別の視点からもう一度見ることができる。スーパーショットの感動もこれで2倍！

ポリゴンによる美しい画面!

ビリヤード台・球・背景などすべてリアルで美しいポリゴンで再現され、様々なアングルから見ることが可能となっている。球の動きも実にリアルで、一見の価値あり！



いろいろと遊べるモードが盛りだくさん

ゲームモードは、「ストーリー」、「ポケットゲーム」、「キャロムゲーム」、「スピード」の4種類が用意されている。どのモードも、しっかりと作り込まれていて面白さは保証付き。何度遊んでも飽きがこない！

友だち同士でバトル 対戦モードが超熱い!

「ポケットゲーム」「キャロムゲーム」の2つのモードでは1人プレイだけでなく、対戦を楽しむこともできる。相手をCOMに任せることもできるけど、なんといっても友だち同士で戦うのが熱い。セット数やステージなども自由に設定できるので、好みに合わせて戦おう！

【ジャンプショット】…………手球や的球をジャンプさせるショットのこと.
【コンビネーション】………的球を直接ポケットに落とせない場合、その的球で他の球を狙ってポケットに落とすショットのこと。
【キスショット】………………ポケットゲーム用語。的球をポケットに落とす場合に、ほかの球に当ててから落とす突き方。
【キャノンショット】…………ビリヤードのポケットのとり方の一種。手球を的球に当て、落とすと同時にいくつかある他の的球を狙うショットのこと。
【バンクショット】……………的球をポケットへ直接落とさず、クッションに当ててからポケットに落とす突き方。

●ゲーム用語編

【ブレイクショット】…………ゲーム開始のショットのこと。
【バンキング】…………突き順を決める方法。手球を突き、より自分よりのクッションにつけた方が先行となる。
【スクラッチ】………………手球がポケットに落ちたこと。ポケットビリヤードでは手球が的球に当たらなかった場合もいう。
【コール・ショット】………ポケットゲームで的球を落とすポケットと的球を指定すること。
【セフティ】…………………自分で得点する意志がなく、相手の手球に不利となるように移動させる突き方。
【ファウル】…………………ルール以外でショットをしたりして、反則を犯すこと。
【ブリッジ】…………………キューを固定させるために作る手の形。
【インターフェア】…………反則行為のこと。
【クッションキャロム】………1度以上は、手球をクッションに当てて的球に当てること。

エーベルージュ

異世界の魔法学園を舞台にした、恋と魔法の恋愛育成SLG『エーベルージュ』。今回は、女の子からうまく好かれるための方法や、登場する女の子たちのプロフィールなど、これからプレイするすべての人に役立つ情報をお届けする。

プレイ前に覚えておきたい女の子からの好かれ方

同じクラブに入ろう

学園の女の子たちは、モリッツを除いてみんなクラブに入っている。特に序盤では目当ての女の子と同じクラブに入ると、出会いイベントを待たずに知り合いになれるので、早いうちから好感度を高められるのだ。また、1週間のスケジュールで部活動を実行することでも、好感度がアップする。部活動は1日単位で実行できるので、祝日の合間などの半端な日がある週などは、積極的にクラブ活動をして好感度を高めよう。

▲どのクラブに目当ての娘が入部しているかは、右のキャラクターファイルを見よう。

プレゼントで気を引け

女の子と仲良くなるには、プレゼントで気を引くのが一番だ。学園の外にはヘルムスさんの花屋があるので、そこで花を買ってプレゼントしよう。女の子たちはそれぞれ好みの花があるので、気に入られるものを贈ること。なお、花は約5日間で枯れてしまうぞ。また、女の子たちの誕生日イベントでも贈り物をすることができる。事前のイベントで何を贈ればよいかヒントが出てくるので、間違ったものを贈らないように。

▲女の子の誕生日や好みは、モリッツやネルト、ヘルムスさんなどが教えてくれる。

星座の相性を教えよう

ゲームの最初に決める主人公の星座によって、女の子の初期好感度が変化する。初期好感度は高低差が激しいので、好みの娘に合わせて星座を決めるのもよいかも。Aがもっとも好感度が高くEがもっとも低いぞ。

主人公の星座	ノイシュ	モリッツ	カステル	フェルデン	コー	エルツ	リンデル	ユーロス	フォルラーツ	ミュラー	マリエン	ヘレン
牡羊座	E	B	A	D	C	E	A	C	B	A	D	D
牡牛座	A	C	D	D	A	B	C	B	E	E	A	D
双子座	D	A	D	D	C	C	B	E	A	B	E	A
蟹座	D	C	D	A	B	A	E	A	D	C	B	A
獅子座	D	B	A	E	E	C	A	D	D	A	C	B
乙女座	A	E	E	B	A	B	D	D	D	C	A	C
天秤座	E	A	B	C	D	E	D	D	A	B	C	A
蠍座	B	D	C	A	D	A	D	A	E	E	B	C
射手座	C	D	A	C	D	D	A	E	B	A	E	B
山羊座	A	D	C	B	A	D	E	B	C	D	A	E
水瓶座	C	A	B	E	E	D	B	C	A	D	D	A
魚座	B	E	E	A	B	A	C	A	C	D	D	D

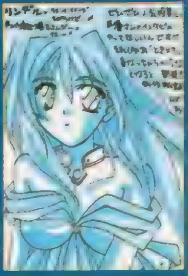
トリフェルズ学園通信 Vol.3

今回はハガキを特集

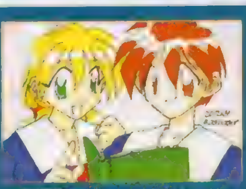
毎回、きれいなイラストを送ってくれるみんな、ありがとう！　今回は、感謝を込めて投稿イラスト大特集だ！

▲東京都・おっきさん。元気いっぱいで…。

▲福岡県・南月4香さん。ロゴもバッチリ。

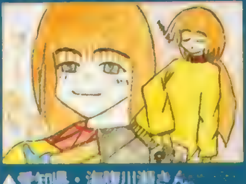


▲千葉県・鳳林堂さん。3枚組でありがとう！



▲福岡県・なぎさ凛さん。

▼神奈川県・吉田美智子さん。人気の高いフェルデン。



▲愛知県・海腹川瀬さん。

●エーベルージュ／恋愛SLG／タカラ／5月30日(発売中)／¥6，800(2枚組)／メモリーカード(1ブロック)

©FUJITSU 1996 REPROGRAM © TAKARA 1997

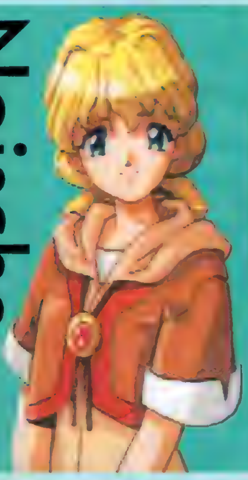
全12人学園キャラクターファイルSPECIAL

発売を記念して、今回は、前後編に登場する女の子全員と、物語のカギとなる人物であるノイシュの、合わせて全12人のキャラクターを大紹介だ！ キミの好みの娘はこの中にいるかな？

Noische

多くの謎を秘めたルームメイト

ノイシュ



主人公のルームメイト。一見女の子みたいだが、それを言うとすごく怒る。明るく人なつっこい性格で誰からも好かれる人気者だ。

Morutes

うわさ話大好きのおてんば娘

モリッツ

好奇心が旺盛で、いつも変わった出来事や事件が起きないかと、学園中を走り回っている。彼女が教えてくれる情報はとっても役に立つのだ。

Rinder

負けず嫌いの勝ち気な魔法少女

リンデル

毎日の鍛錬を欠かさないほど、魔法の勉強に熱心な女の子。魔法の中では武術魔法（を使っての格闘行為）が一番お気に入りのようだ。

Euross

動植物が大好きな心優しい少女

ユーロス

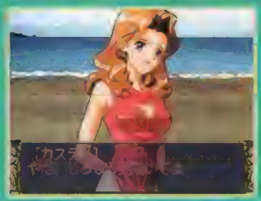
おとなしくて目立たないが、生物部で熱心に動物の世話をしている女の子。積極的にボランティア活動もしている。なぜか昆虫類が大嫌い。

初等部のみ

Castele

ちょっぴり高飛車なお嬢様

カステル



良家のお嬢様でちょっとわがままだが、礼儀正しく素直な一面も。立派な歌手になることが将来の夢で、よく森の中で歌の練習をしているぞ。

Ferdene

読書が大好きなおとなしい少女

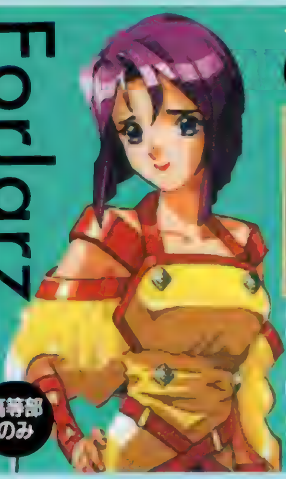
フェルデン

物静かで、本を愛する女の子。普段は控えめでおとなしく、夢見がちな部分があるが、内面はしっかりしていて、芯の強さを持っている。

Forlarz

そそっかしいサイエンティスト

フォルラーツ



魔法よりも、過去に栄えた科学文明に興味がある女の子。結構おっちょこちょいで、いつも実験を失敗して周りを大騒ぎに巻き込んでしまう。

高等部のみ

Mular

学園1の才女は魔法が苦手？

ミュラー

高等部に編入早々、全教科で満点を取ってしまったほどの才女。しかし気さくな性格で成績を鼻にかけない。意外にも魔法は大の苦手なのだ。

高等部のみ

Coh

元気いっぱいのスポーツ少女

コー

クラスで一番背が小さいけど、それに負けずにバーケット部でがんばる女の子。また、クラス1の元気者で放課後の校庭でよく運動している。

Elts

意地っ張りの寂しがり屋

エルツ

意地っ張りで他人から誤解を受けやすい、損な性格の女の子。本当は人一倍寂しがり屋なのに、それを表に出すことをかたくなに拒んでいる。

Mariann

学園1セクシーなマドンナ

マリエン

学園1の色っぽさで人気のマリエン。水泳部では泳ぐことより水着を周りに見せることの方が好きなようだ。立ち回りの早さが取り柄。

高等部のみ

Helen

神秘的な雰囲気の芸術家

ヘレン

美術部で創作活動にいそしむ、どこか不思議な雰囲気を漂わせる彼女。結構気分屋で、朝方は気むずかしく、夜になると機嫌が良くなってくる。

高等部のみ

電撃攻略王「エーベルージュ完全攻略ガイド」6月6日発売決定!!

エーベルージュ
Eberouge
©FUJITSU 1996 REPROGRAM©TAKARA 1997
TAKARA

©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RSERVED. ©Starlight Marry/Media Works, Inc. ©DATAM POLYSTAR ROOMMATE PROJECT ©HUMAN 1997 ©HUNEX1996,1997 ©NEC Home Electronics, Ltd. 1996,1997 ©アークシステムワークス

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
namco
ACE COMBAT 2
ナムコ公式ガイドブック
エースコンバット2
戦闘機って、美しい
ゲームだけではわからないことがある
戦いだけでは気づかない楽しみもある
エースコンバット2の魅力のすべてを解き明かす
ナムコの完全オフィシャルガイド
namco
標準小売価格 950円
公式ガイドブックだからこそできる
全30のミッションデータ、
20数種の戦闘機マニュアル、
開発者インタビューなどなど、
機密のすべてがいま明かされる。
5・30 TAKE OFF
エースコンバット
AC2公式ガイドブック、
同時発売。
「ナムコ公式ガイドブック エースコンバット2」
標準価格950円（税別） A5判144項
プレイステーションソフト取扱店にてお求めください。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
© NAMCO LTD. ☎03-3756-7651

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

エースコンバット2
マリーのアトリエ
がんばれ森川君2号
TOBAL 2
ランナバウト
プリンセスメーカー

エースコンバット2

息を飲むほど美しいグラフィックのもとに、PS史上最高のドッグ・ファイトが、今始まる…!

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)、アナログコントローラ、アナログジョイスティック、ネジコン
発売日	5月30日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ネジコン、アナログジョイスティック、アナログコントローラでもプレイできちゃうこのゲーム。一通りすべての操作環境を試してみたけれど、アナログコントローラとの相性の良さには、本当にビックリさせられた。振動によって、いつダメージを受けたのかをハッキリと認識できるし、方向キーの操作のしやすさも申しぶんない。パッドコントローラでもひと通りのプレイは問題なく楽しめるけれど、アナログコントローラでのプレイも最低一度は体験してみてほしいと思うぞ。（城イドム）

より華麗なプレイを求めて、いざ大空へTAKE OFF(テイクオフ)!

ＳＴＧファン待望の「エースコンバット２」もいよいよ発売！　このゲームならではのスリルと興奮に早くもハートを奪われた人も多いと思うので、早速ＤＰＳならではのハイレベルな攻略をお届けすることにしよう。

ちなみに、ゲーム中に登場するコマンド機（詳しくは下を見てね）を撃墜すると、プレイヤーには特定の勲章が与えられ、優れた戦果を重ねると、それに応じた階級章を得ることができる。ジックリとやり込んで、キミの輝かしい戦闘成績を築き上げていこう！

◀一定の条件で入手できる勲章。これぞプレイヤーの腕前の象徴なのだ。

▲よく見ると、減速時に自機の可変翼が動いているのがわかる。細かい演出は感動モノ。

フライト前にチェック 1 自分に合った操作環境を使え

このゲームには大きく分けて操作系統が２種類ある。普通の３Ｄ・ＳＴＧと同感覚で操作できるノービス操作は初心者向けだ。ロールをからめた左右移動が特徴のエキスパート操作は、実際の戦闘機の操作方法に近く、慣れるまでは扱いにくい。ただし、操作の自由度ではエキスパート操作の方が格段に上なので、できればこちらをマスターしておこう。

▲慣れれば快適なエキスパート操作。ぜひ、チャレンジしてみてね。

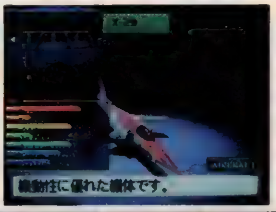
フライト前にチェック 2 特別な敵戦闘機も参戦

敵機の姿を捉えたカーソルには、機体名と敵機までの距離が表示されるけれど、まれに右の写真のように、その２つの表示に加えて「SUPERFLY」などのコードネームを冠した敵機に出会うことがある。この敵機は「コマンド機」と呼ばれる特殊な機体で、この戦闘機を撃墜すると、勲章入手や、新たな機体が購入可能になるなど、さまざまな特典がある。

▲これがウワサのコマンド機。見つけたら、撃破しておいた方がいいぞ。

フライト前にチェック 3 戦闘機の性能差も重要なのだ

今回紹介する10のミッション中で使用可能になる戦闘機の性能を表にまとめてみたぞ。ちなみに、対被弾重量というのはゲーム中のパラメータには表示されない項目で、攻撃を受けたときの衝撃に対する強さを表している（数値が高いほど、衝撃による挙動変化が少なくなる）。



◀前作よりも機体の性能差がハッキリと設けられているので、よく考えて選択しよう。

機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃	対被弾重量	対空射程	対地射程
A-4	●◐○○○	●○○○○	●○○○○	●●●●◐	●○○○○	●●○○○	●●●○○	●○○○○	900	1000
F-4	●●◐○○	●◐○○○	●◐○○○	●●●◐○	●●○○○	●●○○○	●●○○○	●○○○○	900	900
KF-C7	●●◐○○	●◐○○○	●○○○○	●●●●○	●●○○○	●●○○○	●●○○○	●○○○○	900	900
X-29	●●●◐○	●○○○○	●●●○○	●○○○○	●●●○○	●●●●●	●●○○○	●○○○○	1000	900
A-6	●●○○○	●●○○○	●◐○○○	●●●◐○	●◐○○○	●●○○○	●●●●○	●●○○○	900	1100
F-16	●●●◐○	●◐○○○	●●○○○	●●●○○	●●◐○○	●●●○○	●●●○○	●●○○○	1000	1000
A-10	●○○○○	●●●◐○	●●◐○○	●●●●●	●○○○○	●●○○○	●●●●◐	●●●○○	900	1200
MiG-29	●●●◐○	●●○○○	●●◐○○	●●●○○	●●●●○	●●●○○	●●●○○	●●○○○	1000	1000
F-14	●●●●○	●●●○○	●●◐○○	●●●◐○	●●●●○	●●●●○	●●●○○	●●○○○	1100	900
F-117A	●●●○○	●●●○○	●●○○○	●●◐○○	●●●○○	●●●○○	●●●●○	●●○○○	1000	1100
R-M01	●●●◐○	●●○○○	●●◐○○	●●○○○	●●●◐○	●●●○○	●●●○○	●●○○○	1000	1000

パラメータ解説

Power
《出力》この数値が高いほど、加速力、最高速度で優れている。

Defence
《耐久力》この数値が高いほど、より多くのダメージに耐えられる。

Mobility
《機動性》この数値が高いほど、ロール速度、ピッチ速度が速い。

Stability
《安定性》この数値が高いほど、機体の挙動が安定する。

Climbing ability
《上昇性能》少ない速度でより高高度を飛行可能になる。

Air to air combat / Ground attack
《対空＆対地攻撃力》ミサイルの搭載数、破壊力が高くなる。

こんな情報もチェック

右では、各機体の最高速度と値段をまとめてみた。なお、値段とは購入に必要なクレジットで、売却するときの値段は、それぞれ左の半分になっている。

機体名	最高速度	値段
A-4	1,597km/h	45,000
F-4	1,996km/h	50,000
KF-C7	1,996km/h	60,000
X-29	1,392km/h	85,000
A-6	1,791km/h	60,000
F-16	2,201km/h	90,000
A-10	1,198km/h	100,000
MiG-29	2,201km/h	110,000
F-14	2,201km/h	120,000
F-117A	1,899km/h	130,000
R-M01	2,201km/h	135,000

©1995 1996 NAMCO LTD.

序盤の10ミッションを大攻略！　基礎と応用をまとめてチェックせよ！

ゲーム序盤の10のミッションを一挙に攻略していくぞ。各ミッションの冒頭で紹介している戦闘機（敵機数はハードの場合のものです）は、そのミッションをクリアしたときに購入可能になる戦闘機で、新機体とあるのは特に条件のないもの、コマンド機とあるのは、そのミッション内の特定のコマンド機を撃ち落とさないと購入可能にならないものを表している。ちなみに、プレイのしかたによっては、ここで紹介していないミッションに出会えることも…。いろいろ試してみよう！

☞ クリアの秘訣

ミッションをより楽にクリアするためのワンポイントアドバイスなどを行っている。攻略前に目を通しておくと、役に立つぞ。

☞ マスターすべし！

ここではゲームの基礎となる事柄を解説している。それぞれのミッションをプレイしながら、しっかりマスターしておこう。

最初から使える戦闘機

ノーマル機体

報酬について

ミッション達成時の報酬は、ミッションの基本報酬に加えて、撃破した敵ごとにも支給される。テイクオフ前 Information"を選択したとき、各機体情報に表示される数値が、それぞれの敵に応じた報酬になっているぞ。

侵攻部隊迎撃 GAMBIT

空中戦 ミッション

ノーマル / 新機体

基本報酬	20,000
地上の敵の数	なし
上空の敵機の数	8機

クリアの秘訣　空中戦で肩慣らし

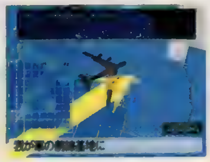
あまり難しくないステージなので、この機会に操作方法や計器の見方に慣れておくといいぞ。まず、画面内に姿を現した敵にはカーソルがつき、カーソルの形が四角なら戦闘機を、丸なら地上物であることを押さえておこう。また、画面左下に表示されている索敵レーダーでは、赤が任務達成上で重要なターゲット、白が任務と直接関係ない敵、青は仲間、黄色（このミッションには登場しない）は攻撃してはいけないものを表しているぞ。

◀レーダーは状況把握に欠かせないので、早いうちに見かたを覚えておこう。

マスターすべし！　向かうべき方角を把握しておこう

まずは作戦を確認

ミッションの最初には、任務についての説明を受ける。何を破壊すればいいのか（何をすればいいのか）と、注意すべきことの2点は、最低限頭に入れておこう。

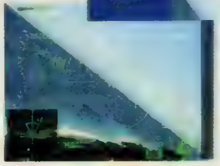


◀カッコいい作戦指令画面。ミッションの把握もこれでバッチリだ。

戦闘中の重要な指針

向かう方角（向くべき方向）を知りたいなら、マップ画面の赤の表示（緑の矢印で、方角のみが示されている場合もある）と、矢印ディジグネータ（画面上の三角印の計器）を参考にしよう。この2つに頼るだけで、迷う心配も皆無だぞ。

▶マップ画面は、□ボタンでいつでも呼び出せる。



◀矢印ディジグネータは、近くの敵機のいる方を指す。

偵察部隊追撃 EASY MONEY

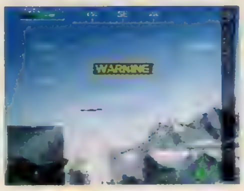
空中戦 ミッション

ノーマル / コマンド機

基本報酬	18,000
地上の敵の数	なし
上空の敵機の数	10機

クリアの秘訣　敵のバックをとれ

敵機を背後にまわらせず、こちらが敵機のバックをとるのは、空中戦の基本中の基本だ。例えば、敵が自機の正面からまっすぐ近づいてきた場合などには、まともに突っ込まず、いったん上空に逃れてやり過ごしてから降下し、相手の背後にまわり込むようにしよう。また、索敵レーダーでの敵の戦闘機は三角計で表示されるので、ここで敵機の位置だけでなく向きにも注目しながら動けば、バックをとる要領も短期間で習得することができるはずだ。



▲レーダーで、自機の後ろをウロウロしている敵機を見つけたら、逃げにまわった方が安全。

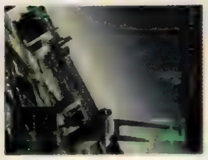
▲正面から敵機が向かってくる場合は、いったん上空に逃れ、行き違ってからバックにまわるといい。

マスターすべし！　優位の状況を読み取ろう

初心者にとっては、ゲーム画面を見ただけでは今の状況がどうなっているのかが、わかりにくいかもしれない。そこで、レーダー以外の状況把握に役立つポイントを紹介してみることにしよう。これらを覚えておくだけで、かなり状況把握力はアップするぞ。

目印① 敵の放つマシンガン

写真のように、下から放たれたマシンガンが確認されたら、これは地上の敵施設から攻撃可能な領域に来てしまった何よりの証拠。すぐに旋回してマシンガンの柱から離れるようにしよう。



▶地上からのマシンガンを確認したら、そこから即座に離れるべし。

目印② "レーダー手"のメッセージ

敵に自機の背後をとられると、レーダー手は「うしろにつかれた」「ロックオンされた」「ミサイルを撃たれた（緊急ブザーも伴う）」という3段階それぞれの警告を発してくれる。「ミサイルを撃たれた」とは、誘導ミサイルが自機めざして接近中ということなので、この場合は一刻も早くフルスピードで旋回するようにしよう。

▲攻撃が成功したかどうかも、メッセージで判断できる。初心者には結構ありがたい。

▲敵のミサイルが自機めがけて接近中！　フルスピードで急旋回せよ。

補給港奇襲
CITY ON FIRE

地上物破壊 ミッション

ノーマル / 新機体

基本報酬	25,000
地上の敵の数	12個
上空の敵機の数	9機

クリアの秘訣 地上施設を叩け

地上スレスレからの接近

地上施設に接近するときには、あらかじめ離れた場所から低空飛行に入り、そのまま地表を沿うようにターゲットに向かうのが定石パターン。低空飛行時の高度は200〜100m前後でOK（HUDの単位設定がメートル時で、計器上の高度値は0.2〜0.1）。

▶ちなみに、地上物はそれぞれ、ミサイル１発で破壊することができる（ごく一部の例外を除く）。

空母との接触に注意

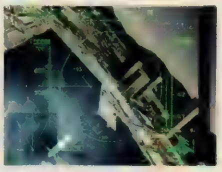
敵戦闘機は、破壊したあとの爆発中に当たり判定がないけれども、地上物は基本的に爆発中はもとの当たり判定が残ったままになっている。見事に破壊したあと、気分よくその爆風の中を突っ切ることはできないので、この手の飛行を好む人は注意すること。

▶艦橋は当たり判定も意外に大きい。カッコよくギリギリで避けたつもりなのに、ミスになってしまうことも。

マスターすべし！ ロックオンシステムを熟知しておこう

法則① "ロックオン"って何なの？

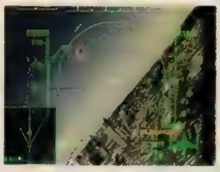
簡単に説明すれば、ロックオンとは「ミサイルの自動追尾のセッティングが完了しました」ということ。この状態でミサイルを放つと、ミサイルは見定めたターゲットを自動的に追い掛けてくれる。ロックオン中にミサイルを放てば、ターゲットが視界から消えても命中させられるぞ。



◀ミサイルはロックオン時に発射する。

法則② ロックオンするための条件

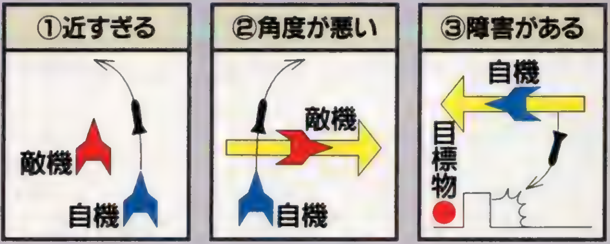
ロックオンを完了させるには、①ミサイルレンジ（画面上の大きな円）の中にターゲットを一定時間（１秒前後）とらえておく、②一瞬でもターゲットが射程距離内に入る、という２つの条件が必要。ロックオンなしでは、ミサイルを発射しても原則的に無意味だぞ！



◀カーソルが赤くなったときが完了の合図。

命中しないなら…

ロックオン中に放たれたミサイルは基本的にはターゲットに確実に命中するけれど、ちゃんとロックオンしているのに当たらないという場合は、右の３通りが考えられる。



前線基地攻撃
TIN CASTLE

地上物破壊 & 暗闇 ミッション

ノーマル / コマンド機

基本報酬	35,000
地上の敵の数	18個
上空の敵機の数	8機

クリアの秘訣 暗闇に惑わされるな

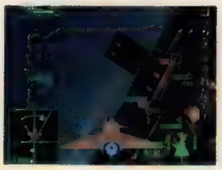
僚機を雇えるぞ

僚機として連れていける２人は、任意の指示に対して、（基本的に）異なる戦闘機を用意している。自分の出した指示に、より高性能な戦闘機で協力してくれる方を選ぼう。ちなみに、僚機が破壊した戦闘機や砲台は、プレイヤーの戦果にはならないぞ。

▶どちらのキャラを僚機にするか決めたあとには、行動内容を指示することができる。

城壁は最大のライバル

ちゃんと撃っても地上ターゲットにミサイルが当たらないなら、壁が障害になっている可能性が高い。近づく方角を変える、ミサイルを放つときの高度を少し高めにしてみるなどで解決するだろう。ただし、ターゲットに気をとられすぎるのは御法度だ。



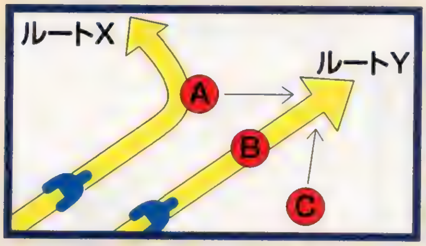
▶ターゲットばかりに気をとられていると、古城の壁に思わぬ不覚をとることに…。

マスターすべし！ ちょっとした工夫で旋回の有効度が倍増

「横方向に逃れる」という動作、旋回は高度を一定に保ったまま動ける利点があり、初心者でも扱いやすい。最初はこれをメインに攻略しよう。

安全な進路を選ぶ

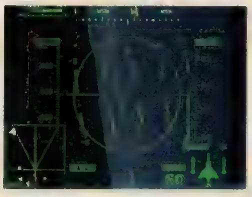
地上物を破壊したあとは、ターゲット周囲のほかの砲台から攻撃を受けてしまうことがある。そこで、地上ターゲットへのミサイルを放った直後は、旋回をするようにクセを付けておこう。このときの進路は、下の図のように選択するといい。



地上砲台A、B、Cを破壊する場合、ルートXはAの破壊をミスらなければ迎撃を受けずに済む。対して、ルートYのでは、Bを破壊しても、AとCの追い撃ちを受けてしまう。

スピードはケースバイケースで

マニュアルにもある通り、低速で旋回すると無駄なく小さな円を描けるのに対し、高速で旋回すると移動距離を長くとってしまう。相手のバックをとるときには低速で、敵やミサイルを振り切りたいときには高速で旋回するようにしよう。何度も経験を積めば、自然にどんな旋回をすればいいのか、状況も読めるようになるぞ。



▶敵の背後をとりたいときには、低速で旋回した方が有利。よく考えて使い分けよう。

ノービス操作時の工夫

ノービス操作では、どうがんばってもエキスパート操作に比べゆるやかな旋回しかできない。互いにバックをとりあうときなどには、可能な限り速度を落とすようにしよう（あとのページで触れているストールには注意を）。

峡谷基地突破 GREASED LIGHTNING

地形避け ミッション

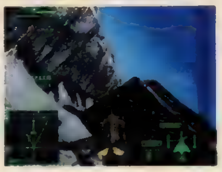
ノーマル 新機体

基本報酬	30,000
地上の敵の数	なし
上空の敵機の数	12機

クリアの秘訣 接触ミスにご用心

慣れるまでは後方視点

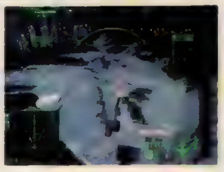
絶壁の回避が最大の課題なので、自機の位置がより把握しやすい後方視点の方がプレイしやすいぞ。ちなみに、このミッションでは、最低速度がゲーム側で定められていて、ある一定の速度以下には強制的に減速できないようになっているのだ。



▶後方視点の方が自機と地形の位置関係をつかみやすい。最初はこの視点でチャレンジするといいぞ。

上空低空どっちが安全？

基本的に敵の砲台には地表スレスレから接近した方が迎撃されにくいんだけれど、砲台は凹凸のある地形に設置されている場合が多いので、ある程度高い場所から狙おう。高度が低すぎると地形の凹凸にミサイルを阻まれ、破壊し損なってしまうことがある。



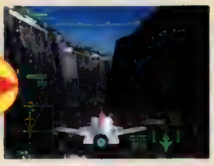
▶砲台を破壊するときには、250〜200mくらいの高度が理想的。確実に破壊するようにしよう。

マスターすべし！ 上達に差がでる攻略の基礎知識

マシンガンの意外な利用法

方向キーから手を放した状態でマシンガンを使用し、その着弾点に注目すれば、このまままっすぐ進んだときの自機が通過するポイントを正確に把握できる。つまり、弾が障害物に当たっていなければ、そのまま進んでも大丈夫ということなので、覚えておこう。

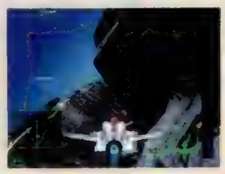
▲かなり際どいコースだけれど、マシンガンが障害物に当たっていないところに注目。



▲そのまままっすぐ進むなら、この通り、障害物に接触することなく飛行できる。

地上砲台の迎撃を回避

地上砲台を破壊し損なうと、これといった回避手段がないためにダメージは必至だ。こうなってしまった場合は、一気に加速して、できるだけ早く砲台から離れるようにしよう。可能な限り高度を高くするのも、被害を最小限にとどめる重要なテクニックだ。



▶特にハードモードでは、砲台からの攻撃はバカにならない。要注意だ。

操作環境の工夫

このミッションでは急激な横移動ができた方が有利なので、操作はエキスパート操作、アナログ系のコントローラでの対処がベスト。ノービス操作、普通のコントローラという操作環境という人は、アウト・イン・アウトの要領で、曲がり角を抜けるといいぞ。

▶急な動きを苦手とするノービス操作では、先を読んだ動きで対処

夜間追撃戦 MIDNIGHT ASSASSIN

空中戦＆暗闇 ミッション

ノーマル コマンド機

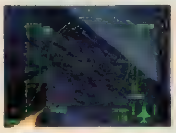
基本報酬	25,000
地上の敵の数	14個
上空の敵機の数	なし

クリアの秘訣 いち早く敵を見つけだせ

このミッションでは、いつも頼りにしていた索敵レーダーがあまり役にたたないので、敵の位置を的確にとらえるためには、ちょっとした工夫が必要になる。

ここを見る① 三角の計器

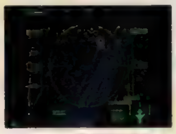
近くにいる敵機の位置を知らせる矢印ディジグネータは、その能力も健在。この計器には常に注意を向けておくことにしよう。



▲矢印ディジグネータの情報は正確なのだ。

ここを見る② 目視が一番

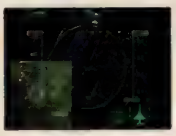
実際に敵の姿が見つけられれば、それ以上の確かな情報はない。一度視界にとらえた相手は、逃さずに倒しておこう。



▲敵の姿を発見できたらしめたもの。逃すな！

ここを見る③ マップ画面

周囲に敵がいないと思われる場合には◎ボタンでマップ画面を呼び出そう。この計器も感度は落ちているけれど、レーダーよりは役にたつぞ。



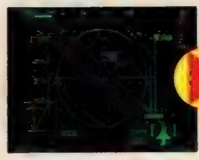
▲レーダーよりも、表示頻度が高いのだ。

マスターすべし！ 立体的な飛行戦法も研究してみよう

敵機との空中戦では、いかに自由に自機を操れるかが重要なポイントになっている。地面に平行な旋回だけでも一応オールクリアはできるけれど、もっと立体的な飛行をマスターしておいた方が、攻略の幅が広がること請け合いだぞ。

きりもみ飛行を使った追跡

追いかけていた敵が、不意に別の方向に逃げてしまうことがあるけれど、こんな場合こそエキスパート操作の本領発揮のときだ。〝左(右)入力→上入力〟という操作では追いつけないので、〝左(右)上→左ロールが完成してから、上〟という操作で臨むといいだろう。

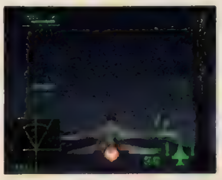


▲右方向へ敵を追っているときに、いきなり左に切り返されても…。

▲斜めに方向キーをいれることで、振り切られることなく追撃を続行できる。

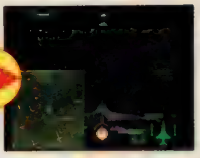
宙返りはこうやって使う

マニュアルでも紹介されている宙返りだけれど、これは何も真上方向に行わなければならないものではない。斜め方向に向かって行った方が、安定した軌道をとりやすいので、こんな形で使ってみるのも手だぞ。また、◎ボタンでマップ画面を呼び出しながら宙返りを行うと、状況も把握しやすくなるので、覚えておこう。あとは繰り返し練習あるのみだ。



◀真上ではなく斜め方向にした方が楽。

▲上昇中はアフターバーナ一全開で。スピードが足りないと挙動が安定しない。



▲降下中は地面激突を避けるため、適度にアフターバーナーをＯＦＦにする。

爆撃作戦護衛 SLEDGE HAMMER

護衛 ミッション

（使用可能戦闘機の追加はなし）

基本報酬	30,000
地上の敵の数	4個
上空の敵機の数	9機

クリアの秘訣 護衛を最優先にする

この作戦は、味方爆撃機を壊滅させられたら任務失敗という、護衛第一のミッションだ。今までのような、自由にターゲットを探しまくる行動は自殺行為になるので注意しよう。護衛のコツは、左の写真のように味方爆撃部隊の後ろをついていくように飛行すること。いずれ敵機が味方爆撃部隊の後ろをとろうとしてくるはずなので、見つけ次第ミサイルで叩き落としてあげよう。ちなみに、自機の高度は少し高めにしておくと、こちらが敵に狙われる頻度を少なくできるぞ。ミッションの説明時には、護衛だけではなく破壊にも力を注ぐようにアドバイスされるけれど、最初は無視して護衛に全力を注いだ方が無難だ。それでもどうしても任務が成功させられなくて困っている人は、僚機に「味方爆撃機の護衛」を命じておくといいだろう。

▲敵機を無理して追いまわす必要はまったくなし。味方機後方から護衛に専念しよう。

▲もし、味方爆撃機から離れてしまったら、マップ画面で確認して、すぐに助けに向かおう。

マスターすべし！ このミッションならではのポイントを紹介

レーダーの表示を読みとろう

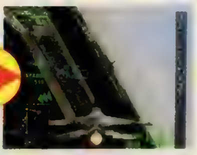
索敵レーダーだけでなくマップ画面においても、味方は青、任務に密接に関わるターゲットは赤で表示されている。この表示方式は、戦闘機を肉眼でとらえたときに表示されるカーソルにも反映されていて、カーソルの左横には、任務に密接に関わるターゲットなら赤で「ＴＧＴ」と、味方なら「ＦＲＮＤ」と表示されるようになっているぞ。本当にちょっとしたことなんだけれど、ゲーム全体を通してはもちろん、このミッションでは特に役立ってくれるので、この機会に覚えておこう。

◀レーダーなどの計器類を的確に読み取れるかどうかが重要なのだ。

このミッションでロックオンされてしまったら…

普通なら敵機に後ろをとられたりしたら大きな動きで回避するのが鉄則だけれど、このミッションでは護衛という立場上それもままならない。そこで、この場合は、（左右方向には移動せず）一度急上昇して、すぐに下降して再びもとの位置に近いポジションにもどるようにするといいぞ。確かに、これだけでは回避を成功させにくいところもあるけれど、守るべき敵爆撃機を無防備にさらす時間を短時間にとどめることができる。マスターしているなら、宙返りを活用するもの、もちろんＯＫだ。

▲狙われたらいったん上空に逃れてから…。



▲すぐにまたもとのポジションにもどるようにする。

高高度追撃戦 RISING HIGH

空中戦 ミッション

ノーマル

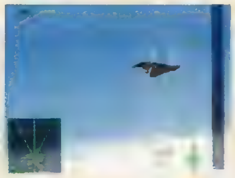
新機体

基本報酬	30,000
地上の敵の数	なし
上空の敵機の数	8機

クリアの秘訣 戦いは雲の上へ…

このミッションでは、高高度という特殊な領域が舞台になっている。高高度では、速度を十分に上げないとすぐにストール（詳しくは右参照）してしまうぞ。任務に使用する機体は上昇性能（Climbing ability）の高いものにするのが鉄則で、Ａ－10のような地上物破壊が専門の機体は選ばないように！ 高度は3,200mくらいをキープし、アフターバーナーは常に全開にしておくのが、飛行の基本方針。マップ画面でターゲット（赤色）の方角を確認したら、とりあえずそちらに向かって爆進しよう。ターゲットに接近しても、そのまま速度を落とさずに突っ込み、すり抜けざまにミサイルを撃ち込む。そのあと、旋回してまたターゲットに向かい、この繰り返して敵を全滅させよう。早めに撃破しないと、逃げられて任務は失敗になってしまうぞ。

▲ゲームがスタートしたら、とりあえず上昇。雲の海の上まで一気に浮上しよう。



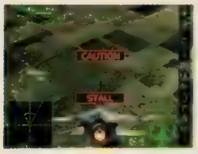
▲高高度ではスピードが命！フルスピードでガンガンとばして、すり抜けざまに攻撃だ。

マスターすべし！ フライトSLG初心者にはビックリの"ストール"

ストールが起こる条件

ストールとは、自機が飛行する力を失って、操作不能に陥ってしまう状態を指す。これは自機の速度が一定値以下になったときに起こる現象で、高度が高くなるほどストールも発生しやすくなる。

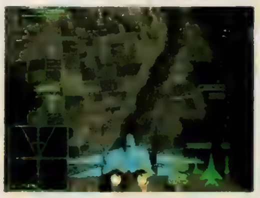
▲通常の高さでも、一般に200km/hを切ると、ストールしてしまう。



▲上空では、Ｆ－14で1,000km/h、Mig－29で900km/hくらいが最低速の限界だ。

避け方と立て直し方

ストールを避けるには、速度を落としすぎないことが第１条件。そして、もしストールに陥った場合は、すばやく「方向キー下（操作ＴＹＰＥでＢ選択の場合は上）＋アフターバーナー全開」にして、上方向への移動を機体が受け付けてくれるようになったら、（降下速度を落とすため）アフターバーナーをＯＦＦにしよう。



▶ストールしてパニックになってはダメ。落ち着いて対処すれば、必ず助かる。

そもそもストールって何なの？

もともとストールとは現実の戦闘機などに発生する現象で、一般の３Ｄ・ＳＴＧで再現される例がほとんどなく、人によってはビックリしちゃったかもしれない。このゲームで再現されているのは、「速度不足によって翼（機体）が十分な風力を得られなくなった」という状態で、エンジン機能の停止という概念は含まれていない。

兵器生産基地奪取
SWORDSMITH

地上物破壊＋α ミッション

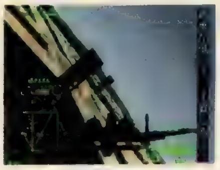
ノーマル
コマンド機

基本報酬	40,000
地上の敵の数	9個
上空の敵機の数	10機

クリアの秘訣 狙いどころを見定めよう

基地本体を傷つけるな

ここでは基地の奪還が目的なので、攻撃は敵のみに抑えること。基地に被害を与えてもクリアは可能だけれど、1つのオブジェクトにつき－5,000クレジットのペナルティを課せられてしまうぞ。



▶基地からそびえ立つ、円筒形の建造物は破壊してはいけないオブジェクト。壊すとマイナス

後先のことを考えるなら…

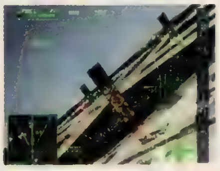
クリアだけを考えるなら、4つのターゲットを破壊するだけで任務が完了してしまうのだけれど、それだけでアッサリ終わらせてしまってはもったいない。周囲の砲台や敵機も、一緒に始末しておこう。

▶できれば砲台や敵機なども、いっしょに叩いておこう。その方が、クリア後の報酬もグッと高くなるぞ。

マスターすべし! 機械にまかせず、狙いは自分で選ぼう

ロックオンのターゲットを選ぶ

複数のターゲットを画面内にとらえているときに△ボタンを押すと、ロックオンをかける対象を変更（選択）することができる。あまり使う機会がなかった機能だと思うけれど、このミッションでは重要なテクニックなので、面倒でもこの操作手順に慣れておこう。



▶基地施設をロックオンしていたら、即座に△ボタンで変更だ。

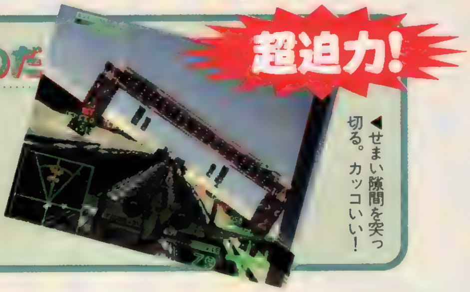
狙いをつける角度も工夫せよ

ノーマル以上の難易度だと、破壊必須のオブジェクトが地形のくぼみに配置され、非常に狙いにくくなっている。ここでは高度400～300m位で飛行し、ターゲットに近づいたところで機首を下げて撃破…という感じに攻めると破壊しやすいぞ。

▶狙いをつける方角をよく考えないと、ターゲット破壊は難しい。

鉄柱の間だって通れちゃうのだ

前作（ミッション15）でも、鉄橋にそびえ立つ鉄柱と鉄柱の間を飛行する荒技があったけれど、「2」でも似たような芸当ができちゃうぞ！　残念ながら、これができても、戦略的なメリットは何もないけれど、ギャラリー受けすること間違いなしだ。腕に自信のある人は早速チャレンジしてみよう！



◀せまい隙間を突っ切る。カッコいい！

試作爆撃機破壊
TOY BOX

地上物破壊＋α ミッション

ノーマル
コマンド機

基本報酬	30,000
地上の敵の数	20個
上空の敵機の数	11機

クリアの秘訣 手順をしっかりふまえよう

飛行部隊をあなどるな!

地上物破壊が任務のミッションながら、空の敵戦力もハンパではない。安全にクリアしたいなら、空の制圧にも注意を向けるようにしよう。ちなみに、高度1,000m以上なら、地上からの迎撃は心配なくなるので、空中戦に集中するなら、その領域で行おう。

▶地上物破壊にばかり執着していると、結構ダメージを受けてしまう。空中の敵にも目を向けよう。

試作爆撃機のありかを探せ

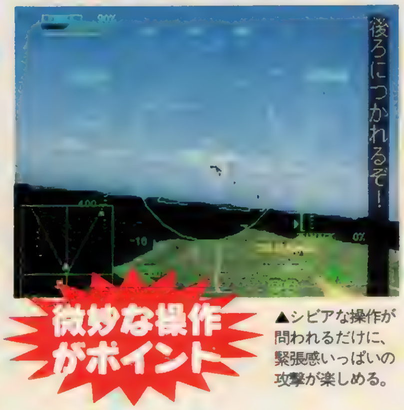
8つの倉庫のひとつに、最終的な破壊目標となる試作爆撃機が隠されている。試作爆撃機の隠された倉庫の位置はランダムで決定されるので、取り合えず攻撃を加えて探してみるしか手はないぞ。

▶試作爆撃機が露出すると、索敵レーダーには点滅する赤い点として表示される。

マスターすべし! ちょっとカタ破りな高等攻撃テクニック

バルカンによる攻撃

一見地味なマシンガンも、敵機の撃墜には立派に役立ってくれるぞ。この武器は、自機の正面のごく近い位置のターゲットにしか当たらないので、相手にギリギリまで接近し、上下動は小刻みに、左右方向の調整はヨーイングで行おう。練習しておいて損はないぞ。



▲シビアな操作が問われるだけに、緊張感いっぱいの攻撃が楽しめる。

ロックオン完了前に目標物にミサイルを当てる!?

原則的にはミサイルはロックオンしてからでないと意味をなさない兵器だけれど、実はロックオンなしでターゲットにミサイルを当てることも可能だったりする。ロックオンしていない状態でのミサイルはマシンガン同様に完全な直進をするので、自機をターゲット方向に正確に向けていれば、ロックオンなしでもミサイルを命中させることができるのだ（地上物だけでなく、敵戦闘機相手にも利用可能）。前作から使えたこのテクニック、マスターしておくと、メチャクチャ有利になるぞ！

▲ターゲットを真正面にとらえた状態で、ミサイルを発射せよ！

▲このとおり、ロックオンを介することなく、ミサイルを命中させられる。

マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

ファーストプレイでこれだけは知っておきたい基本的な知識を伝授！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月23日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

キャライラストを見たときから気になって気になって……気が付いたら担当ライターになってました(笑)。今回は、その絵を手掛けた桜瀬琥姫さんのインタビューも実現しました。そして次号では、ガストの開発インタビューも掲載しますので、期待して待っていて下さい。ソフトの発売と同時に攻略本がたくさん出たことと思いますが、本誌では順を追ってスローペースで攻略をしていきたいと考えています。何か質問があったらアンケートハガキにでも書いて下さいね。 (PON)

無事に卒業するための基礎知識講座

スタート時のマリーはほとんど作れるアイテムがない。作成可能なアイテムを増やすには参考書が必要なのだが、結構高いので初めは手が出ないだろう。最初の半年は、近場で材料収集をしながら、できる範囲で依頼をこなしてお金を貯めていこう。マリーが工房に戻ると1日が経過する。こまめに街中を歩き回って知識を上げたり、日数がかからない近くの森に行ってから工房に戻ったり、1日をムダにしない行動をとることも大切だ。

◀最初は、中和剤の作成など簡単なものから狙っていこう。

アカデミーショップリスト

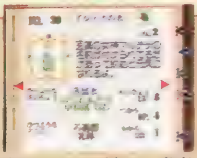
ランプ	880
遠心分離器	900
ろ過器	200
かご	240
天秤	800
ガラス器具	1000
乳鉢	500
ねずみとり	260
星のかけら	50
祝福のワイン	14
ほうれんそう	10
竹	14
うに	20
魔法の草	18
ズフタフ槍の草	12
塩	40
初等錬金術講座	300
中等錬金術講座	800
高等錬金術講座	1200
世界の薬草辞典	1500
健康だいすき!	1500
火薬のしくみ	1500

倹約していこう

スタート時に銀貨3000枚持っているとはいえ、買い物をすればあっという間に底がつきてしまう。序盤はお金を稼ぐのが大変なのでムダ使いしないように心がけたい。最初に購入するのは初級錬金術講座と乳鉢くらいにとどめておき、あとは3月8～9日の特売日を利用すべし。

▲この日はアカデミーショップのすべての商品が半額になるのだ。

【カレンダー】
数字は上が年数、下が月日を示す。この世界の暦は、ひと月30日の12カ月構成で、曜日はない。10日間が一区切りとなっていて、酒場の依頼も10日ごとに更新されるぞ。

【図鑑】

アイテムの詳しい説明を見ることができるが、最初は白紙のページが多い。参考書を読んだりアイテムを作成したりすると、だんだん項目が埋まっていく。

【状態アイコン】
マリーの現在の状態。袋は所持している銀貨の枚数、星は引き受けている依頼の数、盾は雇っている冒険者の数、顔は雇っている妖精の数をそれぞれ表しているのだ。

【方向キー操作】
クォータービュー画面でのコントローラー操作のしかた。

【張り紙】
工房にはイングリド先生のまめ知識、酒場にはお知らせの張り紙がある。動いてるときは新情報がある合図。

【本の山】
ゲーム開始時にこの場所を調べると、銀貨100枚が手に入るぞ。

知識はレベルの源

敵を倒す以外に、アイテムを作成したり依頼をこなしたりすることでもマリーは経験値が得られる。しかし、その経験値は知識値以上に増えることはない。つまり、知識がなければマリーのレベルも上がらないのだ。参考書やアイテムを入手する、いろいろな話を聞くなどして、知識値を上げることに努めよう。

▲酔っぱらいのおじさんの話でも知識が少し上がるぞ。

その日の情報は変わらない

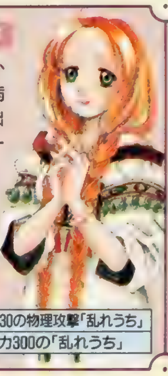
人の話や酒場のうわさ話などの情報は、1日に1つだけしか聞けない。何度も同じ人に話しかけても時間のムダだ。これは冒険者を雇うときも同じこと。日を改めて話しかけよう。

◀冒険者を雇おうとして断られてしまった場合、その日は何回話しかけてもダメ。また後日、再チャレンジしてみよう。

冒険者DATA

マリーと一緒に冒険に出てくれるキャラは全部で10人。イベントをこなさないと仲間にできないキャラもいるぞ。各冒険者は友好度が高いほど雇いやすく、雇用費も安くなる。また表中の必殺技とは、戦闘中に「ひっさつ」コマンドで使える武器装備必須の攻撃だ。必殺技25とは、レベルが25を超えたときに使える必殺技のことだぞ。

シア・ドナースターク



マリーの幼なじみかつ親友。生まれつき病弱だが、冒険に連れ出すのは可能だ。スタート直後に登場、雇用費タダと助かる存在。

[illegible]	0
[illegible]	0
[illegible]	95
[illegible]	アカデミー、酒場
[illegible]	敵1体に攻撃力30の物理攻撃「乱れうち」
必殺技25	敵1体に攻撃力300の「乱れうち」

クライス・キュール

主席成績の生徒。アカデミーの掲示板閲覧後、名声値20以上で登場。しかし雇うのは難しい。

[illegible]	0
[illegible]	2
[illegible]	36
[illegible]	アカデミー
必殺技	敵1体に攻撃力15の魔法攻撃「雷撃」
必殺技25	敵複数に攻撃力15の「雷撃」

ルーウェン・フィルニール

田舎から出てきた元気のいい冒険者。酒場に行くと最初に出会える。雇用費は安いが、経験が浅くレベルが低いのが難点。

[illegible]	60
[illegible]	6
[illegible]	55
[illegible]	酒場、武器屋
[illegible]	3ターン間攻撃力50%UP「気合いため」
必殺技25	3ターン間味方全員の攻撃力50%UP

お仕事の基本

マリーのおもな行動は、アイテムの作成、材料の採集、依頼を受けることの3つに分けることができる。しかし、これらの行動にしかるべき順序はない。プレイヤーが好きなように、こなしていけばいいのだ。

作成

作り方がわかっていて材料も揃っている物は、アイテム欄にマリーの顔マークが付いて作成可能な状態になっている。特にすることもないときには、作れる物は作っておいた方がいいぞ。ただし、残りMPと疲労には気を付けよう。

ムダなく使う

材料1つでいくつも作れるものがあるので、材料をムダにしない作り方をしよう。日数的にもたくさん作った方がお得だ。

▲まとめて作ると良い場合がある。例えば、研磨剤はフェスト1個で3つできる。

疲労に注意

成功率を上げるには、機材を揃えることの他に、マリーの疲労をなくすことも重要。疲労が大きいと失敗しやすくなるぞ。

▲ヘーベル湖の水など、疲労回復のアイテムは常にストックしておこう。

↑アイテム欄から作成

▲いくつ作るかによって材料数や日数が変わってくる。

↑材料と機材を確認

▲機材が揃っていないと、成功率がガクッと下がるぞ。

↑これで良ければGO!

▲成功率80%以上なら大丈夫だが、念のためセーブを。

採集

ほとんどの材料は何日かかけて街の外に採りに行かなくてはならない。しかも、材料に合わせて場所を変える必要もあるぞ。また、採取できる材料はランダムなので、カレンダーを見ていつ切り上げるか判断しよう。

▲何が採れるかはランダム。まったく手に入らない日も。

▲思いがけず途中でアイテムが手に入る場合もある。

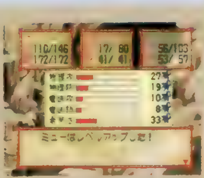
冒険者を雇おう

採集に行く前には、必ず護衛してくれる冒険者を雇おう。ただし、街の外に行く度に毎回お金がかかり、強い者ほど雇用費も高いぞ。最初はシアやクライスがオススメ。

▲単身で外出すれば、たちまちやられて強制送還されるのがオチ。

レベル

冒険者も冒険の日数や戦闘によって経験値が得られ、レベルが上がる。最初は弱くても、どんどん強く成長していくぞ。

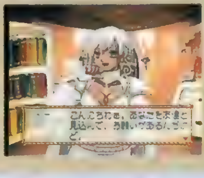


装備

冒険者とはいえ、初期装備はかなり貧弱。シアなどは何も装備していないのだ。少しずつ装備を買い揃えてあげよう。

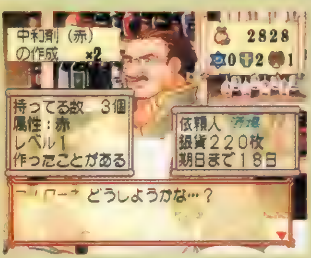
友好度

冒険やイベントによって冒険者との友好度が上昇する。その結果、雇用費が安くなったりイベントが発生したりするぞ。

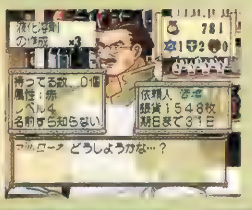


依頼

酒場「飛翔亭」で受ける依頼には、できるものとできないものが混在している。アイテム欄を常にチェックしておき、何ができるのかを把握しておこう。なるべくなら、依頼を受けてから行動を起こすのはやめた方がいいだろう。期日を過ぎれば報酬額が下がってしまうぞ。あらかじめ材料集めや作成をしておき、依頼を受けたらすぐ納品する方法をとるのが安全だ。



◀依頼を受けるときは必ずアイテム情報を見て、できるかどうかを判断しよう。



▶期日を10日以上過ぎると名声が大幅に下がる。

ムリはしない

所持数が0だったり、見たこともないアイテムだったら断ろう。期日をオーバーした場合は、報酬と名声が下がってしまうのだ。

名声が上がると?

依頼をこなすと少しずつ名声値も上がっていく。名声が高くなると酒場の報酬額が高くなるし、イベントが起こったりもするのだ。

◀名声値が発生条件になっているイベントもある。

ミュー・セクスタンス

南国から流れてきた冒険者で、スタート直後から雇うことが可能。序盤は戦力の要として使える。

初期雇用費	80
初期レベル	7
[illegible]	50
[illegible]	酒場、武器屋
[illegible]	敵1体に攻撃力25の物理攻撃「イガ攻撃」
[illegible]	敵全体に攻撃力30の「イガ攻撃」

ハレッシュ・スレイマン

エンデルクに憧れる青年。スタート直後から雇え、複数攻撃の必殺技が強み。魔法防御と素早さが低いのが欠点。

[illegible]	120
[illegible]	9
[illegible]	50
[illegible]	酒場、武器屋
[illegible]	縦一列の敵に攻撃力15の物理攻撃「直線攻撃」
[illegible]	縦一列の敵に攻撃力30の「直線攻撃」

クーゲル・リヒター

王室騎士団を退役した中年騎士。最初から雇える強い戦力だが、雇用費が高いのが難点。

[illegible]	140
[illegible]	14
[illegible]	50
[illegible]	酒場、武器屋
[illegible]	縦一列の敵に攻撃力15の物理攻撃「直線攻撃」
[illegible]	縦一列の敵に攻撃力25の「直線攻撃」

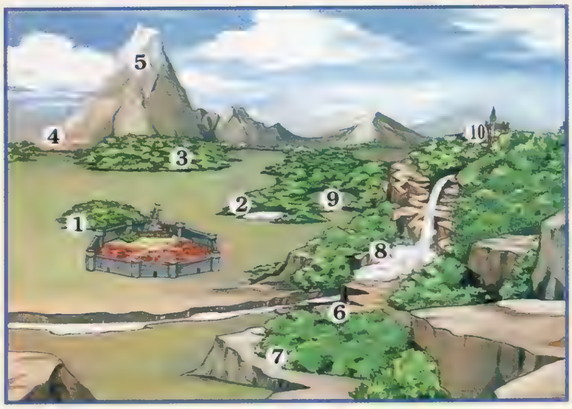
キルエリッヒ・ファウナー

謎の女騎士。「見慣れない女騎士が……」の噂話から10日以上経過すると酒場に現れる。

[illegible]	150
[illegible]	13
[illegible]	45
[illegible]	酒場、武器屋
[illegible]	敵1体に攻撃力35の物理攻撃「火炎弾」
[illegible]	敵1体に攻撃力40の「火炎弾」

外マップガイド

マリーが行くことができるザールブルグ周辺の場所は全部で10カ所。それぞれの番号はマップに対応しており、名称の右の日数は往復にかかる日数を表している。また、「ここで採取できる材料」にカッコ書きで季節を限定しているものは、そのアイテムが採取しやすい時期を表しているぞ。



① 近くの森　日帰り

スタート時から行ける森。日数もかからず、出現する敵も弱いので、材料集めに手軽な場所だ。最初のうちは、ここでパーティを鍛えた方がいいだろう。

ここで採取できる材料
- 魔法の草
- ニューズ
- うに
- オニワライタケ
- ズフタフ槍の草(春～夏)

② ヘーベル湖　4日

ここもスタート時から行くことができる。到着するまでに盗賊が出なければ、あとは弱いぷにぷにしか出現しないので、レベルが低いうちでもOK。

ここで採取できる材料
- ヘーベル湖の水
- ミスティカ
- 魔法の草
- ズフタフ槍の草(春～夏)
- 湖光の結晶(秋～冬)

③ メディアの森　8日

近くの森に2回以上行った後、酒場のうわさ話を聞くと行ける。採取できる材料が豊富だが、ある程度強くなってないとツライ。

ここで採取できる材料
- ニューズ
- ハチの巣(春～夏)
- うに
- 竹(春～夏)
- ヤドクダケ
- 妖精の羽(秋～冬)
- ヤドクヤドリ
- 常若のリンゴ(秋～冬)

④ エルフィン洞窟　6日

ヴィラント山に2回以上行った後、酒場のうわさ話で場所が聞ける。あまり日数もかからず、ヴィラント山より安全だ。

ここで採取できる材料
- カノーネ岩
- フェスト
- コメート原石
- 地底湖の溜まり
- アルベルヒ(秋～冬)

⑤ ヴィラント山　12日

スタート時から行けるが、とても危険な場所。凶悪なモンスターが出没するし、ドラゴンと遭遇する恐れもあるぞ。ここに行くのは王室騎士団の討伐隊が出ている間にしたい。

ここで採取できる材料
- カノーネ岩
- コメート原石
- 黄金色の岩
- グラセン鉱石

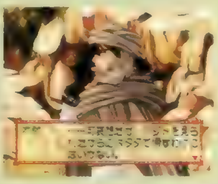
⑥ 妖精の森　8日

妖精ボックスに妖精の腕輪をもらうイベント後に行けるようになる。ここでは毎月お金を払うことで仕事を手助けしてくれる妖精を雇えるのだ。妖精は色によって能力と雇用費が違うが、1度に雇える妖精は1人だけだ。

色	能　力	雇用費
黒	マリーの1/7の速度で採取する	20
茶	マリーの1/7の速度で仕事する	60
赤	マリーの1/6の速度で仕事する	100
橙	マリーの1/5の速度で仕事する	140
黄	マリーの1/4の速度で仕事する	180
緑	マリーの1/3の速度で仕事する	220
青	マリーの1/2の速度で仕事する	260
紺	マリーと同じ速度で仕事する	300

⑦ マイヤー洞窟　8日

酒場のうわさ話で、盗賊団のアジトの話を聞いていれば行くことができる。しかし、到着した途端盗賊たちと戦闘になるので、高レベルになってから行った方が良い。



▶盗賊団はかなり手強い相手。マリーのレベルが25以上なら余裕だ。

⑧ ストルデルの滝　12日

酒場のうわさ話を聞くと行ける。ここでしか採れないアイテムが多く、運が良ければ途中でイベントも発生するぞ。しかし、滝のボス・ジンに遭遇する可能性も……。

ここで採取できる材料
- ミスティカ
- レジエン石
- ガッシュの枝
- 金色の鮭(冬以外)
- 滝つぼのしずく(秋～冬)

⑨ エアフォルクの塔　8日

名声値300以上のとき、酒場のうわさ話を聞くと行けるようになる。上の階に行くにしたがって強い敵が出現し、最上階には魔人ファーレンが待ち構えている。

▶相当腕に自信がない限り、足を踏み入れるのにも覚悟が必要だ。

⑩ ヘルゼンベルク城　18日

酒場の酔っぱらいオヤジの話で行けるようになる。マリーのレベルが13以上で、パーティ内に特定のキャラがいれば35%の確率で強力な武具が入手できるぞ。

ミュー	白銀のつるぎ
キリー	リヒト・ヘルツ
ハレッシュ	ドライツァク
クーゲル	白銀の鎧
エンデルク	アルムフェーダ

エンデルク・ヤード

王室騎士団隊長で王国最強を誇る男。スタート時から会えるが、雇えるのは城の謁見室に入れるようになってから。

初期雇用費	400
初期レベル	19
初期有効度	32
場所	武器屋、城の謁見室
必殺技	敵1体に攻撃力30の物理攻撃「かまいたちα」
必殺技25	敵全体に攻撃力40の「かまいたちα」

ナタリエ・コーデリア

中盤にさしかかる頃登場する謎の少女。あるイベント後、冒険者として雇えるようになる。素早いことと2回攻撃できる必殺技が魅力。

初期雇用費	160
初期レベル	5
初期有効度	38
場所	酒場
必殺技	敵1体に2回攻撃する「連続攻撃」
必殺技25	敵1体に4回攻撃する「連続攻撃」

仲間にする条件は?

怪盗デア・ヒメルのイベント失敗後、「生きてるナワ」を作って酒場に行くとナタリエに関するイベントが発生する。

シュワルベ・ザッツ

ザールブルグ近辺を荒らし回っている盗賊団の頭領。マイヤー洞窟へ行くと遭遇する。戦闘では高い攻撃力と素早さが自慢。

初期雇用費	240
初期レベル	10
初期有効度	35
場所	酒場、武器屋
必殺技	敵1体に攻撃力50の物理攻撃「かまいたちβ」
必殺技25	敵1体に攻撃力60の「かまいたちβ」

仲間にする条件は?

マイヤー洞窟にて盗賊団との戦闘に勝利すると、30日以上経過した後に改心したシュワルベが工房を訪れる。

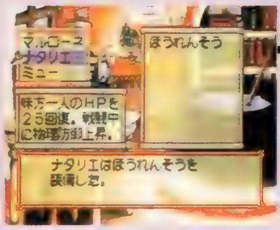
戦闘の心得

街の外へ出ると敵は容赦なく襲ってくる。戦闘では素早さで攻撃順序が決まるので、「ひっさつ」コマンドは状況に応じて有効に使いたい。隊列には、前列は防御力が下がるが攻撃力が上がり、後列はその逆になるという特性がある。弱い者は後ろに配列してカバーし、回復要員にするのがいいだろう。

▲移動中に◎ボタンを押すとコマンドが表示。⊗ボタンで移動速度がアップ。

◀どのキャラもレベル25以上になると「ひっさつ」がパワーアップするぞ。

アイテム装備を忘れずに



▶持っていきたいアイテムを、アイテム欄で装備させるのだ。

マリーも冒険者も、アイテムを装備していないと戦闘中にアイテムコマンドすら出ない。パーティを組んだら工房内でアイテムを装備しておくこと、特にほうれんそうなどは、全員装備必須だぞ。

必殺技は1回休み

▶次のターンが遅くなるが、この強さは魅力だ。

マリーは初め持ってないけど、冒険者には「ひっさつ」というコマンドがある。通常攻撃より非常に強力だが、1回使うと次のターンは自動的にスキップされてしまう。賢く使って有利な戦闘をしよう。

トドメを刺すと…

モンスターにトドメを刺したキャラは、下の表に記した経験値を受け取ることができる。その他のキャラは3の経験値が必ず入る。マリーは他でも経験値を取得できるので、トドメは冒険者に譲ろう。

◀レベルを上げたいキャラにトドメを刺させてあげよう。

帰りはヨイヨイ!?

帰り道は戦闘もなく、自動的に定められた日数をかけて工房まで帰る。帰り道に敵が出ないからギリギリまで粘っても大丈夫だぞ。ただし、特定日に起こるイベントなどを逃さないように計算してね。

◀行きはこんなにドキドキなのに、帰りはラクチンだ。

モンスターDATA

ボス以外のすべての敵キャラクターのデータを掲載したので、戦闘時に役立ててほしい。敵のパラメータで特に注意したいのが素早さだ。上にも書いたけど、素早さによって攻撃の順序が決定されるから、自分たちのパーティと敵の素早さをチェックしておいた方がいいだろう。

ぷにぷに

スライムのような生き物。特殊攻撃もあまりなく、敵としては弱い部類。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
ぷにぷに水色	ヘーベル湖	20	12	3	14	0	10	3	0	ぷにぷに玉
ぷにぷに緑	ストルデルの滝	55	17	10	18	0	11	4	0	ぷにぷに玉
ぷにぷにピンク	ストルデルの滝	70	21	12	20	0	12	6	0	ぷにぷに玉
ぷにぷに金色	ストルデルの滝2つ前	100	30	15	25	0	15	30	500	ぷにぷに玉、湖光の結晶

オオカミ

HPは高くないが、素早いため序盤は苦戦を強いられるだろう。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
オオカミ灰	近くの森	40	15	5	24	0	5	5	0	——
オオカミ青	近くの森	65	18	10	30	0	5	6	0	——
オオカミ黒	外マップ全体	90	20	20	35	0	5	10	0	——

エルフ

攻撃魔法や攻撃補助魔法を使ってくる。物理防御が弱いので、直接攻撃で倒そう。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
エルフ青服	外マップ全体	30	12	5	31	30	20	4	6	常若のリンゴ
エルフ緑服	ストルテルの滝への途中	55	13	7	35	34	22	5	8	常若のリンゴ
エルフ黒服	エアフォルクの塔	90	15	8	39	38	25	7	12	常若のリンゴ

盗賊

マップ移動中にも出没。序盤は倒すのに苦労するが、お金が手に入るのが魅力。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
盗賊A黒	外マップ全体	80	18	9	30	0	2	5	24	ニューズ、ヤドクヤドリ
盗賊B黄	外マップ全体	100	20	15	26	0	2	6	35	ニューズ、解毒剤
盗賊B黒	マイヤー洞窟	120	23	20	35	0	3	10	40	アルテナの水、ガッシュの枝

蛇女

ときどき使ってくる攻撃魔法がとても強力。それほど素早くないので一気に倒そう。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
蛇女緑	メディアの森	60	22	13	25	36	30	6	1	精霊の光球、クラフト
蛇女赤	メディアの森	90	25	20	35	45	30	7	3	精霊の光球、クラフト

カマキリ

HPも素早さもあまりないが、攻撃力が高くとてもカタいので注意。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
カマキリ緑	エルフィン洞窟	55	26	16	16	0	5	5	0	——
カマキリ茶1	エルフィン洞窟	70	28	22	19	0	5	6	0	——
カマキリ茶2	エアフォルクの塔	100	36	28	33	0	7	7	0	——

ガーゴイル

HPが多くカタいため倒すのに苦労する。眠らせる特殊魔法に気を付けよう。

名前	場所	HP	物攻	物防	素早さ	魔攻	魔防	EXP	銀貨	アイテム
ガーゴイル紫	ヴィラント山	120	23	15	30	28	18	12	0	妖精の羽
ガーゴイル青	ヴィラント山	180	29	18	35	36	21	16	0	妖精の羽
ガーゴイル黒	エアフォルクの塔	250	40	24	40	45	27	25	0	妖精の羽

【データ表記】場所：出現場所、HP：体力、物攻：物理攻撃力、物防：物理防御力、素早さ：攻撃する速さ、魔攻：魔法攻撃力、魔防：魔法防御力、EXP：倒したキャラが取得できる経験値、銀貨：戦闘終了後に得られるお金、アイテム：敵が落とす可能性のあるアイテム

行事とイベント

このゲームにはさまざまなイベントがあるが、今回はその中でも特定の日付によって起こるイベントを解説する。
イベントの発生日は、酒場の張り紙を見ることでがわかる。ただし、これらのイベントを発生させるには、発生日にマリーが工房にいて作成などを行っていないこと、またシアが病気になっていないことが共通の条件だ。

▲行事的なイベントでは、シアが重要な役割を果たしているのだ。

特定の日に起こるイベント	
9月30日(2年目以降)	王室騎士団の討伐隊出陣
12月28〜30日	年忘れ武闘大会
3月8〜9日	アカデミーショップ特売日
3月30日	王室騎士団の討伐隊出陣
5月23日	国王誕生日
6月18日	日食
6月28〜30日	ザールブルグのみの市
8月15日	夏祭り

王室騎士団の討伐隊出陣

毎年、春と秋に騎士団が周辺のモンスター退治に出発する。シアがこれを告げにくると、その翌日から1カ月間はモンスターが出現しなくなるから、材料が集め放題だぞ。ただし、エンデルクがパーティにいると発生しない。

◀1カ月間は敵の出現率が0%になるので遠出もOK。

年忘れ武闘大会

シアと2人で王室主催の武闘大会を見に行くというイベント。これを見に行くとエンデルクとの友好度が10上がる。イベント発生条件は、エンデルクの名前表記が「謎の男」でなくなっていること。

◀エンデルクとの友好度が上がり、雇いやすくなるぞ。

国王誕生日

2年目の9月1日以降になると、町中で青年とぶつかるイベントが起こる。その青年と3回ぶつかった後、5月23日にシアと2人で国王誕生会を見に行くと、鎧に身を包んだ青年とぶつかる。この日から10日以上経過した後お城に行けば、彼の正体を知ることができるぞ。その際、通行許可証がもらえて謁見室に出入りできるようになるのだ。その後は、エンデルクを冒険者として雇えるようになるぞ。

◀この青年とは何度もぶつかることになる。

◀国王誕生日には正装した彼に会うことができる。

日食

日食が発生し、ザールブルグ全体が闇に閉ざされるというイベント。このイベントが発生してからその日に近くの森に行くと、他のアイテムと一緒に、「ドンケルハイト」というアイテムを1つ入手することができる。ただしその名前を知っていないと入手はできないぞ。

▲この画面を見てから近くの森に出かけよう。

▲アイテム名を知っているならば、見事入手できるのだ。

ザールブルグのみの市

冒険者たちが普段売られていないようなアイテムを売っているというイベント。ここでは、ルーウェン、ミュー、ハレッシュ、クーゲル、ナタリエ、シュワルベのうち仲間にしたことがあって友好度がもっとも低い者が登場する。

◀友好度を上げる絶好の機会。お金があれば買おう。

夏祭り

毎年、「8月15日は夏祭り」という内容の酒場の張り紙を1回以上読んでいると、シアが夏祭りに行こうと誘ってくる。これに出かけると墓場で肝試しをすることになるが、結局2人とも怖くなって逃げ出してしまう。その結果、マリーとシアの素早さが2上がる。

◀2人で肝試しに来たのはいいけれど……。

▶素早さがアップするだけだが、笑えるイベント。

開発者インタビュー
イベント発生条件
ミニゲームetc…

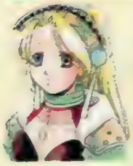
次号も全開攻略!!

『マリー～』のキャラの魅力に迫る

桜瀬琥姫インタビュー Kohime Ohse

『マリーのアトリエ』のほのぼのとした独特な世界を生み出した、キャラクターデザインの桜瀬琥姫さんに、キャラに対する思い入れなどを語ってもらったぞ。プロデューサーの井上氏からは制作の裏話も聞くことができたのだ！

私が作ったキャラもいるんですよ



――どんな経緯でキャラクターデザインをすることになったんですか？

桜瀬琥姫さん（以下桜瀬、敬称略）：ゲームがすごく好きなので、ずっとゲームキャラのデザインをするのが夢だったんですよ。それで、描きためていたイラストとかを送ってみたんです。

井上忠信氏（以下井上、敬称略）：有名な漫画家とかイラストレーターって、キャラのイメージや画風が強すぎちゃうじゃないですか。失礼ですけどその点、桜瀬さんならまだメディアへの露出が少ないし、何より絵自体にパワーがあるから良いと思ったんです。

――では企画段階から参加されたわけですか？

井上：そうですね。桜瀬さんに描いてもらいながら、キャラ設定もどんどん膨らましていったんです。イベント内容もキャラに合わせて変更したりしましたね。桜瀬さんが作ったキャラもいるんですよ。

桜瀬：あんまり細かい設定はなかったので、自由に描かせていただいたんです。１人足りないってときに作ったのが、アカデミー優等生のクライスです。だからクライスには思い入れがあるんですよ。

PHOTO／田中修一

●キャラクターデザイン
桜瀬琥姫さん

新声社「コミックゲーメスト」でデビュー。現在４匹のネコに囲まれながら執筆中。

●プロデューサー
井上忠信氏

株式会社ガストの常務取締役。自ら日本全国を飛び回り、精力的に広報活動も手掛ける。

――どんなイメージで描いていったんですか？

桜瀬：私がデザインする時点では、マリーは魔法使いの女の子っていうだけだったし、冒険者は勇者風とか騎士風ぐらいの設定だったんですよね。だから、自分なりの想像でキャラを描いていったんです。背景についてはドイツ風にしようと思いながら描きました。最初の頃はファンタジーっぽくしてて、工房内も実はディ○ニー調に描いたんですよ。とにかく絵本みたいにしようと思って描いたんです。

井上：お城を描く話になってね、桜瀬さんは去年の11月頃にドイツ旅行に行ったんですよ。まぁ、そのためだけじゃないと思いますけどね（笑）。

桜瀬：そのためですよ、もちろん（笑）。世界観のモデルが中世のドイツだと聞いていたので、実際に自分の目で見るために行って来ました。エンディングなどには生かされていると思いますよ。

最初はオヤジゲーだと思ってました（笑）

――マリーの着てる服とか結構独特ですが、どういうイメージでデザインされたんですか？

桜瀬：一応、アカデミーの制服みたいなローブにしたんです。でも、マリーは活発だからああいう服は嫌いだと思うんですよ。だからローブだけ羽織らせて、あとは動きやすいようにちょっと露出を高くしてみたんです。ちなみにクライスが着てる服が、私のイメージした本来のアカデミーの制服なんです。

――マリーの表情パターンもたくさんお描きになったそうですね。

桜瀬：はい。ゲームに使われている表情以外にも、いろんな表情を描き起こしたんですよ。マリーは表情が豊かなのですごく描きやすかったです。装飾品が多いので面倒くさいんですけどね（笑）。

――苦労された点はありますか？

桜瀬：あんまりないです。……あ、枚数が多くてつらかったですね（笑）。

井上：300枚くらいあったかな。漫画も入れるともっと多いし、それも現在進行形で増えてるからね。

桜瀬：とにかく枚数が多いですし、岩とか木ばかりの絵なんて初めて描いたし、建物も時間がかかったんです。そのへんが苦労したところかな。

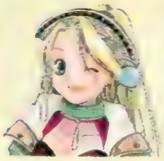
――桜瀬さんのお気に入りの絵は何ですか？

桜瀬：一番気に入ってるのはジャケットに使われてる絵です。普段はインクで描くことが多いんですが、この絵はアクリルガッシュを使って描いたんです。

――では、お気に入りのキャラは誰ですか？

桜瀬：デザイン的にはマリーが一番で、あとはナタリエが気に入ってます。キャラ的に一番好きなのは武器屋のオヤジなんです（笑）。オヤジキャラはみんな気に入ってるんですよ。町の人も含めたら、もうオヤジばっかり描いてた気がします。だから私、最初はオヤジゲーだと思ってました（爆笑）。

――オヤジ……好きなんですか⁉



桜瀬：好きです！　オヤジには愛を込めましたから（笑）。私、オヤジを描くのが楽しいんですよ。

――女の子を描くよりも？

桜瀬：いえ、女の子は飾れるからやっぱり一番なんですけど、オヤジはシワが描けるから楽しいです。

井上：妖精の長老なんか、シワを一生懸命描きまくってましたよ（笑）。

――妖精さんたちも可愛いですよね。

桜瀬：妖精は描きやすかったですよ。最初は７人の予定だったんですけど、私が黒い妖精を作りたくて７人＋黒１人を描いたら、いつのまにか妖精が８人になってたんです（笑）。

――見てほしい場面や表情はありますか？

桜瀬：とりあえず、武器屋のオヤジのロン毛バージョンだけは見てほしいですね。アフロにしようかとかも考えたんですけど、あれでインパクトのある髪になったかなぁと思います。あと、イベント用に描いた絵もあるので、それも見てほしいです。

――それでは最後に、ユーザーの皆さんへのメッセージをお願いします。

桜瀬：『マリー』は本当に面白いゲームになったと思います。私もイチオシって感じなので、ぜひプレイしてみて下さい。そして、少しでも多くのイベントを起こして、いろいろな絵を見て下さいね。

【「マリーのアトリエ」以外での活動】ワニブックスのコミックＧＵＭ誌でオリジナルストーリーコミック「グランディーク」を連載中。また、角川書店のゲームクエスト誌では「ガープスＶ」のイラストを連載している。その他、光文社や新声社で時折執筆している、とのこと。

がんばれ森川君2号

3号連続で贈る、どこよりもわかりやすいマップ攻略第1弾。今回はWORLD3までを細かく攻略するぞ!

ジャンル	AIゲーム	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	5月23日(発売中)		

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PiTをどう育成するかはプレイヤーの自由なんだけど、すぐ放任(自習モード)にしてしまうようなやり方だと、すべてのAI－CHIPを集めるのはホント難しいんだよね。やっぱりある程度PiTが育ってからか、ちょっと1人で遊ばせるような感覚で、自習モードにした方が良いように思います。てなわけで、『森川君』の攻略はPiTとともに全ワールド制覇&全AI－CHIP収集を目指すコンセプトで進んでいきます。まぁ、完全放任するのも楽しいんだけどね。それじゃ攻略にならないし(笑)。(PON)

PiTとともにワールド散策に出発!!

PiTは何をするにもプレイヤーに意見を求めてくる。プレイヤーはPiTの行動が良いか悪いかをアイコンを通じて教えてあげるのだ。特に、ワールド内のアイテムに対するアクションは、プレイヤーが教えた通りに学習していくぞ。また、PiTの移動中に◎ボタンを押してコミュニケーションアイコンを呼び出せば、指示を出したり助けたりできる。では、それらのアイコン画面の見方を詳しく解説していこう。

◀AIチップを全部集められるように育てていこう。

OKアイコン&NOアイコン

意見を求められたとき、その行動が良いと思うならOKアイコン(◎ボタン)、違うと思うならNOアイコン(⊗ボタン)。

指示

PiTに向かせたいアイテムや方向指示するアイコン。意見を求められたときでも指示が可能。

◀「そっちじゃないぞ」というときにすかさず使おう。

自習

PiTを放っておく自習モードだ。自習中でも指示することは可能。もう1度このアイコンを押すと解除されるぞ。

よしよし

PiTの頭をなでるアイコン。ちょっと機嫌が悪いときにも効果的。甘やかさない程度によしよししてあげよう。

エネルギーパック

移動中のPiTに3個までエネルギーパックを与えることができる。3つのストックは家に帰ると補充されるぞ。

クレーン

現在いるステージの入口か家の前まで、自動的にPiTを戻すアイコン。進退きわまったときや早く家に帰したいときに。

◀クレーンコマンドとワープ通路を効果的に使うとラクだぞ。

腕力&脚力

PiTの現在の腕と足の力。食事をしたり運動したりすることで、どんどん成長していく。最初は通れないところでも、腕力と脚力がアップすれば行けるようになり、行動範囲がぐ～んと広がるのだ。数値が10を越えると☆で表示されるぞ。

Dr.Yのメッセージ

Dr.Yは常にPiTをモニターしていて、PiTの行動をプレイヤーにわかるようにメッセージとして送信しているのだ。

胃袋

PiTの空腹度。胃袋が空っぽになる前に、エネルギーパックを与えてあげよう。

▶こうなる前にたくさん食べさせよう。

フラスコ

PiTの疲労度。フラスコがいっぱいになる前に、スタートボタンを押して休ませてあげよう。

▶早めに疲労回復パックかスタートボタン。

PiTの行動方針

PiTがしようとしていることを表している。これを見ながら指示を出してあげるといい。

- 食べ物を探そう
- 楽しいものを探そう
- 次のステージへ行こう
- 家に帰ろう

アイテムに対する気持ち

アイテムに対してアクションを行ったときのPiTの気持ち。バックが緑色になったときは、その気持ちが強いことを示している。

- 楽しい
- いや
- おいしい

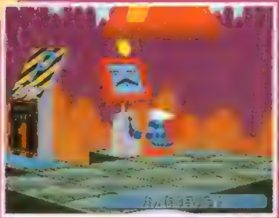
 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.

いろんなアイテムがあるぞ

飼育庭ワールドには、たくさんのアイテムや生き物が存在している。ＰｉＴはそれらに対して興味を持ち、いろいろなアクションを試みるぞ。そしてプレイヤーが「ＯＫ」を出した行動を覚えていく。しかもＰｉＴの行うアクションの正解は１つではない。例えば邪魔な壁に対して、スイッチで仕掛けを起動するのも、叩いて壊すのも、飛び越えて行くのも、どれも正解といえるのだ。特に生き物に対してはまったく制約はない。どんな行動を正解とするかはプレイヤーの自由だ。

◀どんな行動をさせるかはプレイヤーの好みでＯＫ。

P-ZONEとは？



▶Ｐ-ＺＯＮＥ中のワールドーを無事クリアしたあとで……。

◀再びワールドーのＰステージに行くと、ワールド９への通路が出現しているぞ。

７つの飼育庭ワールドの他に、Ｐ－ＺＯＮＥと呼ばれる８つめのワールドがある。ここはＰｉＴ１人の力でクリアしなければならない、いわゆる力試しのワールドだ。Ｐ－ＺＯＮＥは飼育庭ワールドとリンクした７つの段階がある。そして、１段階クリアするごとに９番めのワールドが出現し、各ワールドのＰステージからそれぞれ行けるようになるのだ。

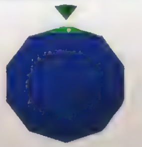
飼育庭ワールドにあるおもなアイテム

飼育庭ワールドにある、さまざまなアイテムに対して、どんな行動をとれば良いのか？　アイテムに応じたアクションをＰｉＴに教えてあげよう。

エネルギーパック

▲ＰｉＴの食べ物。中に入っている量によって回復力が違う。

疲労回復パック



▲ＰｉＴの疲労度を回復する食べ物。完全に疲労がなくなる。

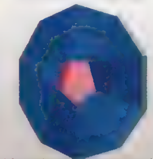
パワーパック

▲食べるとＰｉＴの腕力や脚力が一時的にアップする。効果はそのステージ内だけなので注意。

AI－CHIP

▲ゴールデンＰｉＴを作るのに必要なチップで、全部で８つある。右はニセモノだが練習として持ち帰ることを覚えさせよう。

BGM-CD

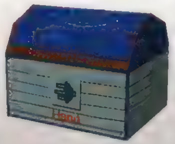


▲持ち帰るとBGMが増える。PiTの気分で曲が変わるぞ。

外装ディスク

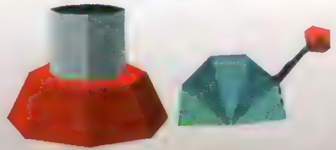
▲ＰｉＴの服が入っているディスク。持ち帰ると着替えが楽しめる。

宝箱



▲ＰｉＴの拡張パーツが入っている。腕力３以上で持ち帰れる。

スイッチ&レバー

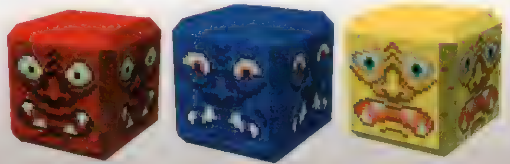


▲叩いたり触ったりすることで起動し、対応した仕掛けが動くぞ。腕力・脚力のない最初のうちは、ステージを先に進むための重要な道具だ。

カンバン

▲各ワールドの入口にある看板。AI-CHIPを取ったワールドは黒い看板に変わるぞ。

キューブ



▲３色のキューブがあるが、どれも押すことで通行できるようになる。青は１以上、赤は２以上、黄は４以上の腕力が必要だ。

セトモノの木(※1)

▲押したり投げたりすると何かが起こるぞ。腕力が３以上必要。

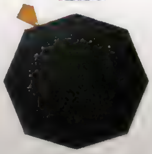
キノコ

▲赤いキノコは食べられ、青いキノコは不快なニオイを放つ。黄色&黒のキノコは食べられるが、食べるとＰｉＴが酔っぱらってしまう。

ウンチ

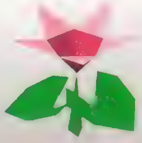
▲何のためにあるのか不明。大抵のＰｉＴはウンチが大嫌いになる。

爆弾



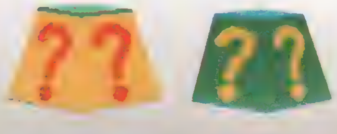
▲叩いたり蹴ったりすると爆発する。障害物を破壊できるが危険。

花



▲ピンクや青の花は良いニオイだが、黄色&黒のニオイは不快。

？ボックス



▲ひっくり返すと何かが出てくる箱。最初から逆さになっているものはハズレらしい。黄色は２以上、緑は４以上の腕力が必要。

ツボ

▲ＰｉＴが脅かすと、ビックリして中身を吐き出す不思議なツボ。回復アイテムが入っている場合も多いので、けっこう重宝するぞ。

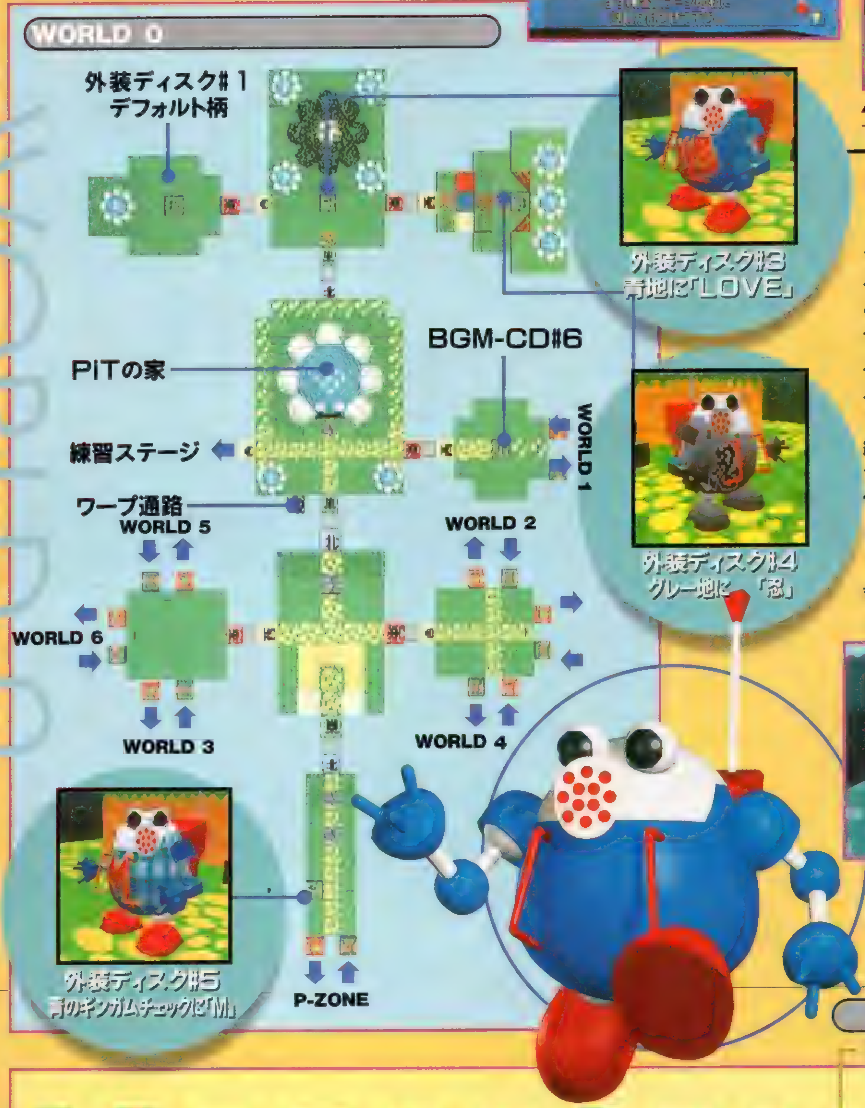
ITEM

※１：名称は電撃ＰＳ編集部が独自で付けたものです。

飼育庭ワールドガイド
{World……………Guide}

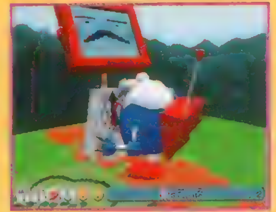
WORLD 0 & 練習ステージ

オープニングが終わったら、まずは西の通路を通って練習ステージに向かおう。いきなり他のステージに出掛けることはあまりオススメできない。ＰｉＴが初めのうちに行ったアクションは強く記憶されるので、基本的な行動をまず覚えさせたい。全ワールド制覇を目指すなら、必ず練習ステージから始めよう。



◆PiTの育成は最初が肝心

練習ステージでは必要最低限のアクションを学習できる。Ｄｒ.Ｙのメッセージに従って、ＰｉＴの行動に返事をしたり指示を出したりしよう。ここでの行動が基本となるので、変なことを教えたりすると取り返しがつかなくなるぞ。


▲Ｄｒ.Ｙには「蹴る」か「脅かす」で話しかけられるぞ。

▲腕力・脚力がない最初のうちは、Ｄｒ.Ｙに素直に従った方がいい。

◆家の周りから散策開始だ

練習ステージを終えたら、とりあえず家の周り（ワールド０）を歩きまわってみよう。新しい外装ディスクやBGM−CDなどが手に入るはずだ。また、各ワールドのつながりを把握したり、P−ZONEに入って練習ステージの成果を試してみるのもいい。

▲外装ディスク#4は、腕力が４以上になってからでないと取れない。

◆さぁ、冒険に出掛けよう！

さて、いよいよ本格的に飼育庭ワールドへ出発！……となるわけだが、ワールド番号を確かめもせず飛び込むのはどうかと思うぞ。番号順に行かなければならないことはないが、数字が大きいほどワールドの構造も複雑になっていることをお忘れなく。

▲△やＬＲボタンで視点を変えるとワールド番号が見やすいぞ。

▶最後にいたステージに戻れるワープ通路はとても便利だ。

WORLD 1

ＰｉＴの家があるステージから東の通路を通った先がワールド１だ。ステージ数も少なく構造も簡単なので、練習ステージの次に行くことが望ましい。マップを見ながら進んでいけば、１つめのAI－CHIPは比較的簡単に手に入れられるだろう。次のワールドに急がずに、ここでしばらく遊ばせておいて腕や足の力が２に成長するのを待ってみるのも賢いやり方だぞ。

◀こうやって適当に体を動かせていれば、そのうち成長するだろう。

現在位置を確認しながら散策！

ワールド探索中に現在位置がわからなくなったら、ひとまずＰｉＴを休ませておいてから、セレクトボタンを２回押してワールドマップで確認しよう。現在いるステージは赤で、行ったことのあるステージは黄色で表示されるぞ。

◆スイッチ&レバーを動かそう

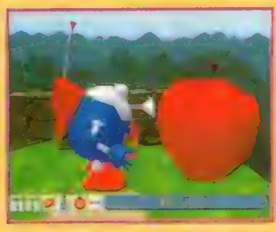
ワールド１にはかなり簡単な仕掛けが用意されている。ここではスイッチやレバーを起動させるというアクションをみっちり覚え込ませよう。スイッチとレバーはすべてのワールドに出てくるし、起動することでアイテムが出現したりする重要なトリガーなのだ。

◀ステージに入ったら、まずスイッチ＆レバーを起動させよう。

▲スイッチとレバーを動かすには、叩いても触ってもＯＫ。

◆よく食べよく遊べの精神でいこう

ＰｉＴの腕力&脚力は、食事や運動をたくさんすることで成長していく。少しでも早く成長させたい人は、食べ物を発見したらとにかく食べさせよう。

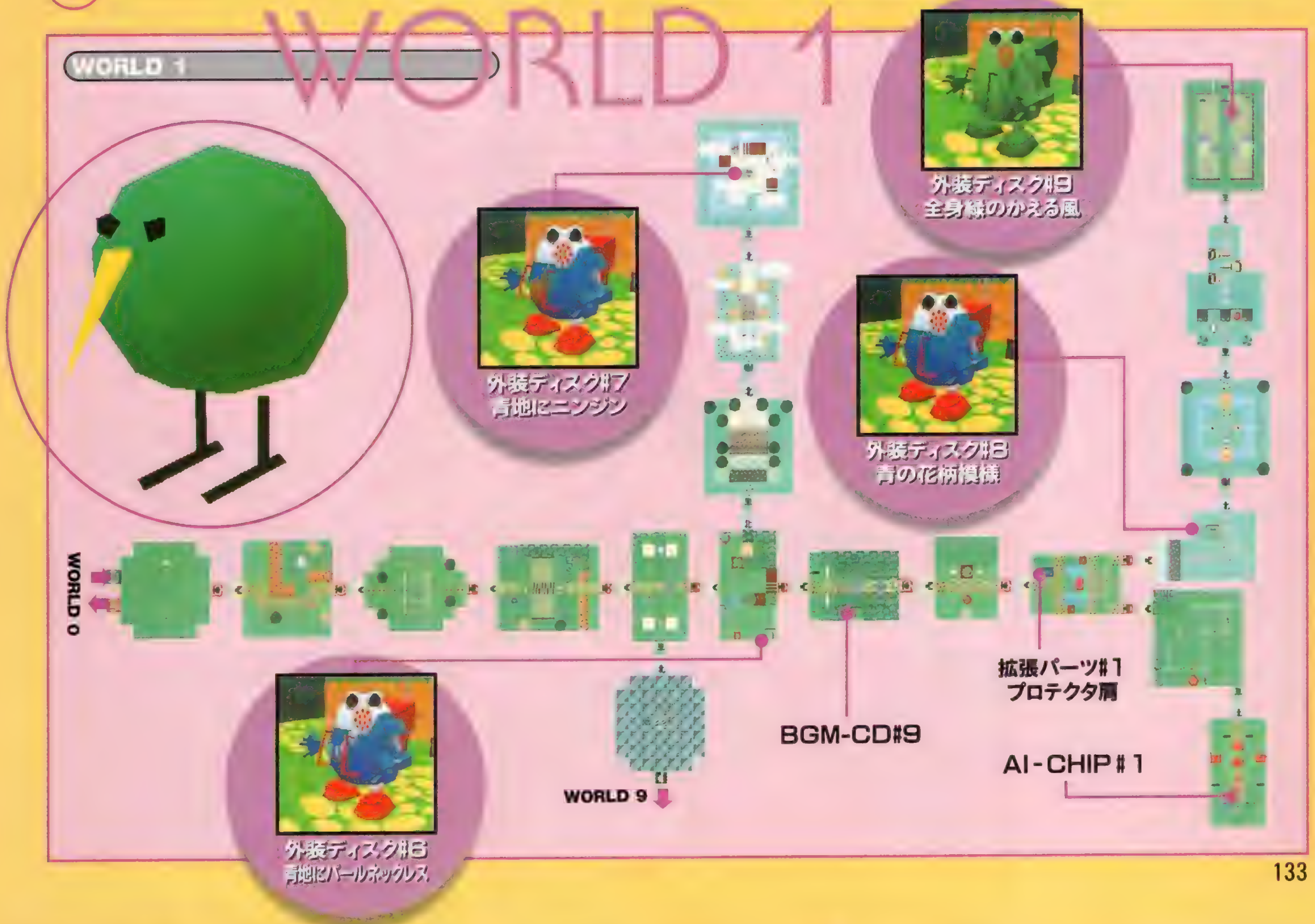


◀エネルギーパック以外にも食べ物はたくさん。

◆危険なものは身をもって学ばせる

ＰｉＴにとって危険なものやイヤなものもあるが、最初は危険かどうかもわからない。そういう場合は、イヤな思いをして覚えてもらうしかないのだ。

◀何度もイヤな思いをすると、近寄らなくなるぞ。



WORLD 2

ワールド２から階層ができ、少し複雑な構造になるぞ。AI－CHIPを手に入れるだけなら難しいことはないが、全ステージを回ろうとすると、結構時間がかかるかもしれない。アイテムや生き物の種類もぐんと増え、腕力や脚力が成長していないと進めないところもある。特にワールドの東側を塞ぐ壁は、ＰｉＴがある程度成長してから再度チャレンジしてみた方が賢明かもしれないね。

▲ワールド２から危険なものも増えてくるぞ。でも、真っ黒焦げになったＰｉＴもラブリー。

▶食べると酔っぱらってしまう木やキノコも登場。千鳥足のＰｉＴは見てるとかなり面白い。

◆腕力＆脚力がないと行けない

赤いキューブが邪魔しているところでは、腕力か脚力が２以上ないと先の方に進むことができない。また、東側の高い壁は４以上の力がないと壊すことができないのだ。ここまで１のまま来てしまった場合は、ひとまず先にワールド３へ行ってＰｉＴを鍛えてこよう。

思いがけずハマっちゃう可能性も……

◀腕力・脚力がないと戻れなくなってしまうステージもあるのだ。

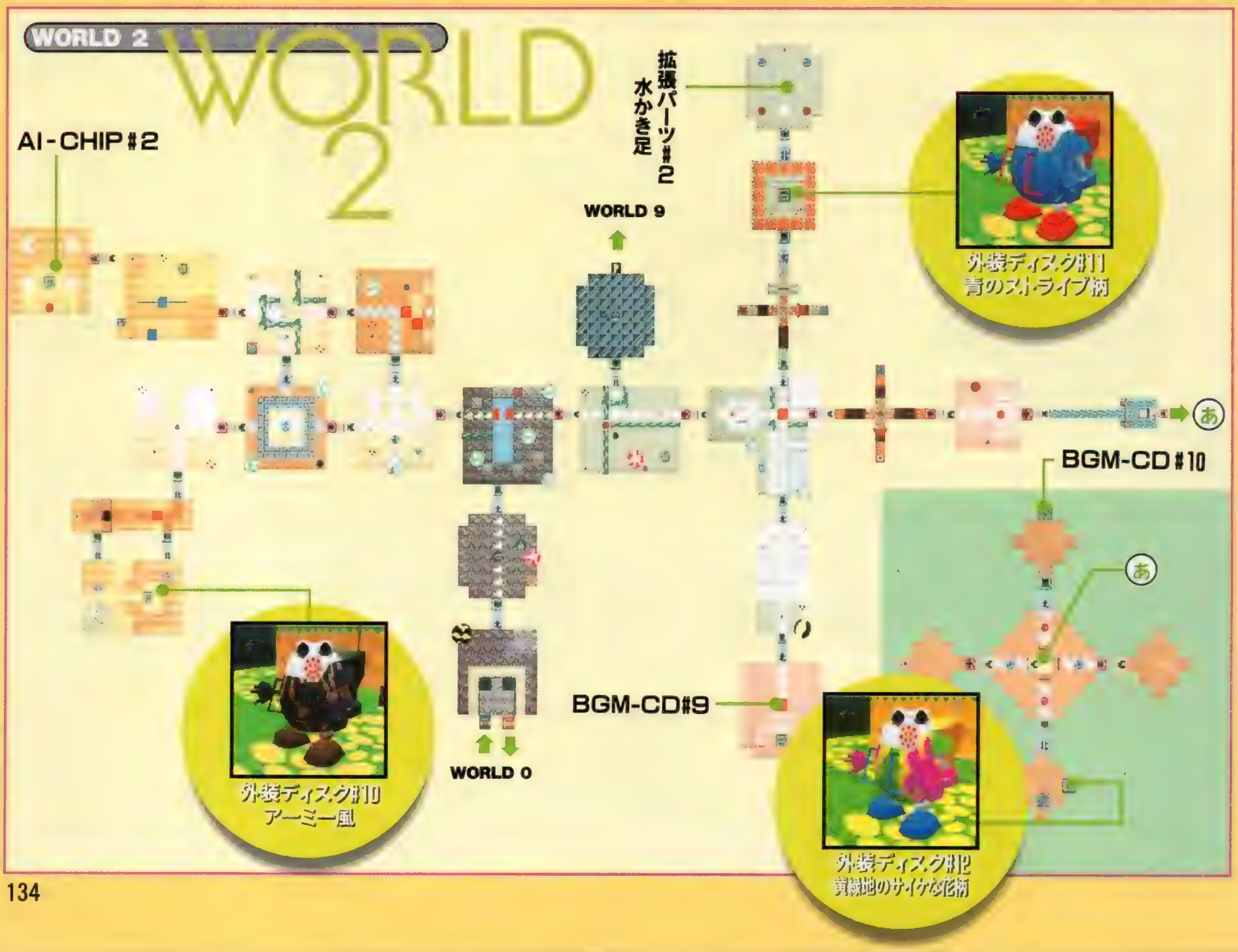
行き詰まったら？

▶ＰｉＴの機嫌が悪くなる前に、クレーンで家に帰そう。

◆スイッチを押して宝箱を入手しよう

ワールド最北のステージでは拡張パーツが手に入るが、ここにはちょっとした仕掛けがあるのだ。スイッチを全部起動させ、４つの電球を点灯させると宝箱が出現する仕組みになっている。こうした仕掛けはこれからもたくさん出てくるぞ。

◀４つのスイッチを全部押すことによって電球が点灯し、宝箱が出現するぞ。腕力が３以上になったら取りにこよう。



WORLD 3

一方通行や隠し通路などが登場し、ステージのつながりも複雑になるワールド3。仕掛けを作動する前と後でマップが変化するステージも多くなるので、こまめに現在位置を確認しながら先に進んでいこう。また、池が多いのもこのワールドの特徴。池に飛び込んでしまったＰｉＴが、再び池から上がれる脚力がないとツライぞ。しかし、ワールド２のような行き詰まりはないので、AI－CHIPは問題なく入手できるだろう。

◀脚力がないのに水中に飛び込んでしまったら即クレーン。

◀誘導してあげないとアイテムが取れない場合もあるぞ。

◆セトモノの木にも興味を持って

一見何の変哲もないセトモノの木が、仕掛けのトリガーになっているところもある。ワールド南東のステージではこの木を押して動かすと隠し通路が現れる仕組み。また、拡張パーツの宝箱は木を動かさないと入手できないのだ。

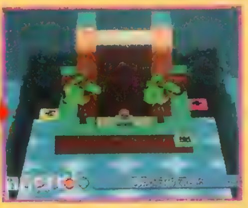
▲動かしてもあんまり意味がない場合もあるけどね。

◀宝箱の前で邪魔しているのは横から押さないとダメ。

◆隠し通路を出現させる条件とは？

ワールド中央より東側のステージの滝がポイント。ここでレバーを動かし滝を干上がらせてから西のステージに移動すると、隠されていた東の通路が出現するのだ。さらに、滝のステージに行くと外装ディスクが入手できる。

▼その通路を通ると滝が干上がっていて、そこに外装ディスクが現れるぞ。



▲このレバーを起動させると、溜まっていた水が引いていく。

▲西の中央ステージに戻ると、隠し通路が出現するのだ。

TOBAL2

クエストモードで手に入る全アイテムデータを掲載!
各キャラの性能ももう一度振り返っておこう

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月25日(発売中)		アナログコントローラ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

対戦プレイがおもしろいものでハマッていたら、クエストモードに出遅れてしまった。とりあえずアイテム全データを掲載するので、クエストモードに精を出している人は役立ててほしい。

また、「TOBAL」お約束の隠しキャラも、そろそろ御紹介できるような……感じがする。もう何人(何体?)かは発見した人もいると思うけど、そのへんは次号のお楽しみということで期待していて欲しい。　(黒はなんか悪そうに見えるぞ)

基本キャラの確認と全アイテムリストだ

今回は、基本10キャラの設定と、クエストモードで手に入る全アイテムリストをお送りしよう。特にアイテムリストは、店での元値(各アイテムの解説の末尾にある「(数字)」がそれ)も紹介しているので、ぜひキミのプレイに役立ててほしいぞ。腐っている場合の値段もいちおう紹介しておこう。

さて、次号以降、実はけっこう大きな情報をまたお送りできそうな気がする。今回は触れられなかった隠しキャラの紹介や、あっと驚く「TOBAL2」の秘密をお届けしよう。ここまで遊べるソフトも最近珍しいくらいだからね。まったくものスゴイものです、ハイ。

チュージ

●STORY
[illegible]

単発の打撃技が魅力のチュージ。実に素直なキャラということができるので、初心者でも安心して扱える。

ただし、複雑なコンボが少ない分だけ、対戦相手にこちらの動きを読まれやすいという傾向はあるかも。相手を豪快に天に突き上げる単発のアッパーカットも魅力的な要素の1つだ。

マリー

●STORY
[illegible]

プロレス技主体の技内容で、プロレスファンからますます高い評価を得ている(?)マリー。

特に高く両手を振り上げて一度相手の技を受けるというパワースタンス(一種の当て身技で、その後相手をつかむ)は、マリー使いの必修技といえるだろう。自分もダメージを受けるけど。

エポン

●STORY
[illegible]

素早い動きと華麗な足技で、相手を翻弄し、つけ入るすきなく連続して攻めたてることが可能なエポン。かわいいルックスとは裏腹に、かなり攻撃的なキャラクターだ。

打撃技の多くが突然出てくる印象を相手に与えるため、ガードされにくいという特徴もある。

イール

●STORY
[illegible]

前作では「つかまれる」という印象が強かったしっぽだが、今回はしっぽを使った攻撃が増えて、より「らしく」なったイール。1つ1つの技は連続性には欠けるけれども、破壊力はすさまじいものがある。それを象徴するのが、しゃがんだ状態からしっぽで連続攻撃を加えるスコーピオンテイル。

オライムス

●STORY
[illegible]

超強力なボクシング系のワザが魅力的なオライムス。デンプシーロールやガゼルアッパーといった前作から引き継がれた技も健在(けっこう使える)なので、安心して使えるかも。

新しい技の起点は、かかと落としが多い。まずこれを確実にヒットさせる戦い方を身につけよう。

グリン

●STORY
[illegible]

グリン・カッツの特徴といえば、やはり蹴り技。多彩な蹴り技を無意識的にポンポン出していくだけで、初心者でもけっこう闘えてしまうありがたいキャラでもある。

下段攻撃をかわして中段に決めるリッパーキックなど、高度なフェイク技も身につけている。

ホム

●STORY
[illegible]

手足だけでなく、挙げ句の果てには首まで伸びるようになって、ますますロボットらしく(?)なったホム。

その利を生かした中距離攻撃は、かなり使い勝手がいい。マジックハンドで敵をつかむのも楽しいが、ヤシチとうまく使い分けて、相手の攪乱を狙っていくのもまた楽しい。

ドクター・V

●STORY
[illegible]

一見そうは見えないかもしれないが、彼の技はムエタイ(タイ式キックボクシング)を基本としている。確かに、足は不思議と伸びて見えるような気がする。動きの1つ1つもよくよく見てみると奇妙な感じで、ノーガード戦法のNスタンスあたりは、ドクター・Vならではの技といえるだろう。

フェイ

●STORY
[illegible]

前作でも特徴的な投げが魅力だったが、今回も投げ技が実に多彩だ。通常投げを含めると、マリーと並んで最多の投げ技数を誇る。

小柄なためにリーチこそ短いものの、打撃技にも強力なものが多く、空中での残雷空撃猿舞などのけっこうエグイ技も持っている。

チャコ

●STORY
[illegible]

チャコの技の基本は、八極拳。その特徴はやはり接近戦のスピーディな攻防。スピーディであるとともに威力もそこそこのものがあるため、対戦相手としてはイヤな相手かもしれない。

また、ハートを集めるという特徴的なポーズの奥義も、チャコらしいところで「いい感じ」だ。

©1997スクウェア/ドリームファクトリー　キャラクター:©1997スクウェア/ドリームファクトリー、バードスタジオ、集英社

アイテム ★ リスト

食べ物など

青いゼリー
満腹度＋10。20秒間、防御力2倍（40）
緑のゼリー
満腹度＋10。体力＋50（50）
黄色のゼリー
満腹度＋10。10秒間お腹が減らない（60）
赤いゼリー
満腹度＋10。15秒間鉄人の薬の効果（70）
黒いゼリー
満腹度＋10。15秒間無敵の薬の効果（50）
チーズ
満腹度が20増える（20）
パン
満腹度が20増える（20）
ドラゴンステーキ
満腹度が40増える。（50、腐っている場合20）
モールの肉
満腹度が20増える。（20、腐っている場8）
骨つきチキン
満腹度が30増える。（30、腐っている場合12）
くまの肉
満腹度が40増える。（40、腐っている場合16）
とかげのしっぽ
満腹度が20増える。（20、腐っている場合8）
デーモンの肉
満腹度が30増える。（30、腐っている場合12）
ワームの肉
満腹度が20増える。（20、腐っている場合8）
ドッグミート
満腹度が30増える。（30or40、腐っている場合30or40）
いたちのもも肉
満腹度が40増える。（40）
骨
投げて、当てるとダメージ（10or12or24、腐っている場合40）
ネジ
投げて、当てるとダメージ（20）
ダイナマイト
投げて、当てると大ダメージ（60）

石

体力の石
体力のＭＡＸ＋5%アップ（100）
満腹の石
満腹度のＭＡＸ＋5%アップ（100）
腕力の石
両手の攻撃力アップ（160）
脚力の石
両足の攻撃力アップ（160）
握力の石
投げの攻撃力アップ（160）
防御の石
防御力がアップ（1000）
命の石
ＨＰがフルのときに装備すると、体力を保持できる。ＨＰは1になる。（1500）
捕獲の石
敵を捕獲する（0）

薬

体力アップの薬
体力のＭＡＸ＋16（160）
体力ダウンの薬
体力のＭＡＸ-16（20）
胃拡張の薬
満腹度のＭＡＸ＋10（60）
胃縮小の薬
満腹度のＭＡＸ-10（20）
ハイパー薬
ハイパー状態に60秒間なる（100）
攻撃力アップの薬
攻撃力のＬＶがすべて1上がる（80）
攻撃力ダウンの薬
攻撃力がＬＶがすべて1下がる（60）
防御力アップの薬
防御力のＬＶが1上がる（80）
防御力ダウンの薬
防御力のＬＶが1下がる（60）
悪魔の薬
装備している石の全てが呪われる（40）
回復の薬
体力が100回復する（100）
ニトロの薬
100のダメージを受ける（100）
全回復の薬
体力が全て回復する（250）
無敵の薬
30秒間無敵（300）
下剤
満腹度が30下がる（60）
やばい薬
10秒間ピヨる（160）
睡眠薬
10秒間眠ってしまう（60）
カフェイン
今の階では眠れなくなる（20）
識別の薬
今、持っているアイテムは全て識別される（50）
鉄人の薬
30秒間、全ての技がガード不能になる（300）
透明人間の薬
30秒間、透明人間になれる（300）
巨人の薬
大きくなる（100）
小人の薬
小さくなる（100）
神秘の薬
装備している石のどれかがレベルアップ（120）
希塩酸
装備している石がすべてレベルダウン（40）
毒薬
一定時間体力が少しずつ減る（40）
猛毒
一定時間体力がどんどん減る（60）
2倍の薬30秒間、2倍の影響を受ける体になる。複数飲むと9倍まで、上がる。（100）
超能力の薬
その階のマップがわかる（50）
白い薬
装備している物の呪いをとき、ランダムで何かの効果がある（150）

RUNABOUT
ランナバウト

ちまたのレースゲームとはひと味もふた味も違う！
爽快感バツグンのカーアクションの魅力を堪能しよう!!

ジャンル	カーアクション	価格	¥5,800
メーカー	やのまんゲームズ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）ネジコン
発売日	5月23日（発売中）		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ここのライン取りが…」とか、「このコーナーはドリフトで何km/h」なんて問題よりも（まあ、タイムアタックともなると、そうも言ってられないんでしょうが）、大胆なルート選択が楽しいカーアクションゲーム！　一概に「こう走れ！」とは言えないところが、このゲームの面白さでもあります。タイムアタックはもちろん、被害総額アタックや、低被害額アタックなど、いろんな遊びかたも試してみよう。今回紹介した以外の隠しＣＡＲだって、まだまだスゴイのがあるぞ!!　（ＴＡＣ☆）

マップを覚えて最速ルートをさがしだせ!!

まずはレーダーマップの表示をしっかり見て、道を覚えることがクリアへの第１歩。選んだ車によってのルート選択が重要で、障害物も突破してガンガン走れる車と、ちょっとのダメージでクラッシュするけど、他の車では入れないところもＯＫのＶＥＳなどの車では、まったく違うゲームといっていいぐらい走りも変わってくるぞ。もちろんどちらの場合でも、クリアのためには他車との衝突は避けるべき。一般車両は、走ってくるルートやタイミングがおおむね決まっているから、そのことも含めてコースを把握しておこう。

◀さまざまな抜け道を車にあわせてうまく使えば、大幅にタイムを短縮できる。

◀たとえば、中級コースの序盤では、後方からパトカーに追われたトラックがくる。

こんな所も走れます！コース別、抜け道(?)チェック!!

初級

このコースでは、中華街のバッテリーを回収する際のルートが問題になる。まずは、レーダーマップで確認しながら、バッテリーの配置を覚えよう。使う車種にもよるけど、アーケードを突破する抜け道を利用すると、いい感じでいけるぞ。

◀中華街さえ効率よく抜ければ、あとはイージーなコース。

アーケード

◀中華街に2ヵ所、ガラスを突き破って、建物の中を抜けろ！

路地裏

◀中華街の隅から、ＶＥＳやＭＩＮなどの、小型車だけが通れる。

ホテルのロビー

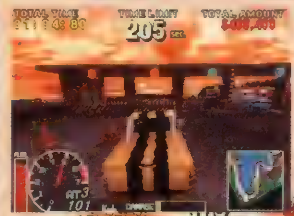
◀ホテルの敷地へ続く道から、正面の看板を破ってロビーへ突入。

トンネル

◀海岸線の分岐を左へ。バリケードがあるので、ダメージに注意。

中級

後半の高速道路は、事故を起こしたトラックで道がふさがれていることも。料金所の表示に〝渋滞〟の表示があったら注意。逆に〝調整中〟ならガラガラの場合もある。臨機応変にルートを選ぼう。


◀最初の料金所は、左の方のゲートのほうが空いているぞ。

▶ターゲットのリムジンとは、このあたりで出会えるはず。

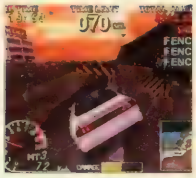
海水浴場

◀左へ行けば砂浜。砂にタイヤを取られるので、パワーのある車は難しい。

はね橋

◀橋が開いて斜めになっていれば、ジャンプで越えられるぞ！

川底


◀高速の出口あたりで左のフェンスを突破。ゴール直前で道に戻れる。

上級

コース中に点在する電話ボックスのどれを壊すかによってスタートタイムが違う。なるべくゴール地点から遠いボックスを壊した方が、時間に余裕ができるぞ。標的の像は、入り組んだ市街地を抜ける直前の広場にある。

▼川沿いの道は、対向車に注意して走ろう。

▲このボックスを利用すれば、制限時間は300からスタート。

地下鉄

◀コース中2つのラインが走っている。まずは川を渡ったつきあたりに、第一の地下鉄の入り口が。

◀2本目のラインは、この市街地の入り口から左へいったところから入れる。

隠しトンネル

◀ショートカットした地点の少し手前、壁に細いトンネルの入り口。

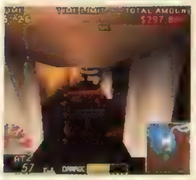
建設中の道

◀川沿いの通りの最後、突き当たりの看板を突破する。

ショートカット

◀大きなカーブは、ここを飛び降りれば、一気にカットできる。

マーケットの横


◀建物の右を抜ければ何も破壊せずにマーケットを回避できる。

 ©1997 YANOMAN GAMES©1997 CLIMAX

さまざまな条件を満たして隠しCARをGETせよ!!

このゲームには、これまでにも紹介してきたように、最初から使える4台の他にも、さまざまな隠しCARが用意されている。これらの車は、ある条件を満たしてコースをクリアしたときに、使用可能になるのだ。右の6台は、ただクリアするだけで使えるようになるが、残りの車は条件もいろいろ。今回は、新車3台の出現条件を紹介するが、さまざまな極限条件に挑戦するクリアを目指しながら、他の車も捜してみよう。

▲条件を満たしたうえで、制限時間内にゴールしなくてはならない。テクニックを磨いて挑戦せよ！

初級コースをクリア

2台とも、扱いやすいスポーツカータイプ。気分に合わせて使い分けたい。

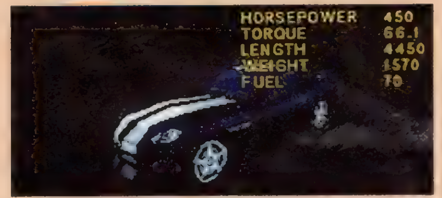
中級コースをクリア

GTRは走り屋御用達。BUSは、大きいだけあってコーナリングが厳しい。

上級コースをクリア

長ーいLIMもイカスけど、なんといってもDAM！　ドライバー視点も高い位置になるぞ。

GTS　$1,000,000以上破壊で初級コースをクリア



直線での加速や最高速は最高級の、スポーツカータイプ。ただし、パワーがある分、ちょっとしたハンドリングでリアが流れやすく、かなりのドリフト制御技術を必要とする。

ELS　$2,500,000以上破壊で中級コースをクリア

小型車ながら、加速、最高速ともかなりのレベルにある高性能車。コーナーでの制御もしやすい、小型だけにすり抜けもOKと、ほとんどいうことなしのオススメCAR。

360　$2,500,000以上破壊で上級コースをクリア

人気の小型車…はいいんだけど、困ったことにスクーターのVESよりも遅い。コーナリング性能はいいので、そこを活かしてロスなく走れば、なんとかクリアも可能…かも。

3台の新車をGETするコツ

この3台の条件である被害総額を満たすには、当然、丈夫な車で。さらに、これだけの額を破壊して時間内にゴールするには、そのコース中で、高額の対象を効率よく破壊しないといけないのだ。逆に、効率の悪い対象は、徹底して避けることも必要になるぞ。

▲高額でダメージやタイムロスの少ない対象だけを狙おう。

▲使用する車は、スピード、耐久力とも高い320がお薦め。

GTSをGET!

スタート直後にバックして、背後の宝石店の宝石の棚を破壊。あとは、コース各所にある電話ボックス、ホテルのロビー、パトカーを狙っていけば達成できる。

▲宝石店の左右の壁際、宝石の棚が残っている。ダメージも少ないオイシイ標的。

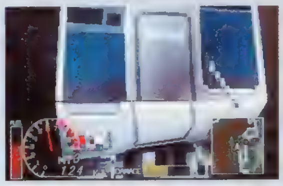
ELSをGET!

3つのコース中、最難関。パトカーとトラックだけに的をしぼってつぶしていこう。今回は未紹介の、ある隠しCARを使うと比較的楽に達成できるんだけど…。

▲衝突回数が多くなるので、ダメージ＆タイムが厳しい。余分な衝突を減らせ。

360をGET!

2ライン走っている地下鉄の車両が、各$100万！　あとは、川沿いを走るバス1台と、最後のマーケットのガラスで達成できる。それ以外のダメージは、受けないように！


▲地下鉄は、走ってくるところに正面衝突した方が、意外にダメージが少ない。

RUNABOUT 開発者インタビュー

内藤　寛　KAN NAITO

生年月日：1967年3月23日
出身地：東京都　血液型：AB型
趣味：ジェットスキー、レースetc.
職業：プログラマー
所属：㈱クライマックス(代表取締役社長)

内藤　寛氏（以下、内藤）：香港映画でよくあるような、なんか信じられないようなハデなカーチェイス。それをPSで楽しめるのが「ランナバウト」なんです。だから、ただのRCGとは言いたくないんですね。僕自身、実は車の運転が大好きで、いつか車のゲームを作ってみたいとも思っていたんですよ。

——どのシーンもとにかく派手で、まさに「爆走!!」って感じですね。

内藤：当然、現実の運転のように安全に走ることもできますが、やっぱりドッカンバッカンやったほうが楽しいですよ（笑）。それに僕は公道（普通の道路）だけじゃなくてサーキットでも走ったりしてるんですけど、やっぱり公道ではとても体験できないようなことが、今回の作業でも参考になってるんです。たとえば時速180キロからフルブレーキングしたらどうなるのかなんて、普通は絶対に体験できないですよね。そんな極限状態でのスピード感や、マシンの挙動なんかは、すべてサーキットで得た感覚です。

——初級・中級・上級と、コースは3つだけですよね？

内藤：コースは多いにこしたことはないでしょう、確かに。でも、基本コンセプトがレースじゃなくて、いわばドライブですから。ただ同じコースをぐるぐる回るゲームにはしたくなかったんです。だから、いろんな要素の詰まった街の中を、いろんな車で自由に走り回ってほしいですね。ただクリアしただけでは、全体の半分くらいしか車は手に入りませんから、何度もいろんなことに挑戦してほしいです。1度は運転してみたいスゴイ車も用意してますしね。使用条件の発表を楽しみにしていて下さい。

——本日はありがとうございました。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

今月、ついに「娘自慢」コンテストの受賞者を発表 読者さまの見事なまでの親バカっぷりを一挙大公開!!

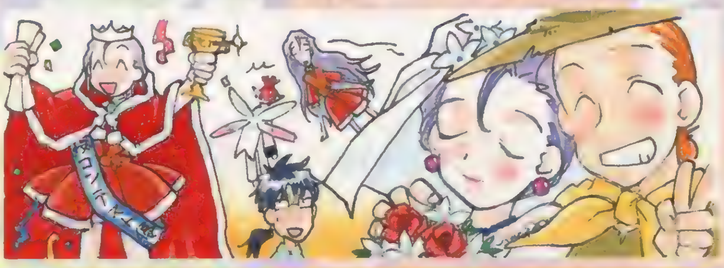
ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	1月24日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

42号から募集し始めた「娘自慢」コンテスト。豪華賞品と、しめ切りをゴールデンウィーク明けまで延長したおかげで5月の6日、7日には読者さまからの「娘自慢」ハガキで、机の上が一杯になるほどでした。ホントにたくさんの応募、ありがとうございます。それにしても日本全国に、こんなにも親バカさんがいるなんて、なんだかトホホな気分になるのと同時に、自分と同じ人ような人たちがこんなにもいるなんて……と、うれしくなったりもしました。（ロボ宮田）

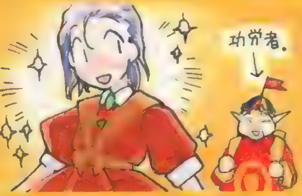
おまたせしました!「娘自慢」コンテストの受賞者を大発表!!

「娘自慢」コンテストに送られてきたハガキの数、なんと約3千通。中には娘の成長記録をビデオテープに入れて送ってきた人や、自分が育てた何十種類もの娘をレポート用紙に細かく記載してくれる人もいたぞ。これら全ての娘さんをチェックするのはなかなか骨の折れる作業でした。どのハガキも、娘への愛情がたっぷり感じられ、選ぶという作業がなんか申し訳なかったです。でも心を鬼にして、その中から特に強者の娘さんたちを編集部で選び、ナインライブス様のご協力のうえ、栄えある受賞者の方たちを発表したいと思います。このすばらしくも信じがたい娘さんたちや、父親っぷりを見てやってください。



ステータスオールMAXの完璧な娘さん

とにかくスゴイ記録が出たもんです。ストレス以外のパラメータを、オールMAXにするのにかかったフェーズ数は、なんと"75"。娘さんがアルバイトの成功率を100%出すまで、セーブとロードを繰り返し、お金を貯めてアイテムを買いまくったそうです。このような娘さんを育成するポイントは、誕生日を夏前に設定し、猛暑の時"武術道場"に通わせ、幼年期の早いうちから気力の数値を上げて、アルバイトの成功率を高くすることとか。



▶この記録を出すために、10日もかかったそうです。

ストレスもMAXにしたなさけ無用な父親

北海道　ヒルマンJさん

まさに完璧主義者な父親! とにかく87フェーズで完全オールMAXとは大変な記録。ストレスも999の娘さんを育成するには、娘さんが太りすぎたときに病気になると、スタミナのパラメータ分、ストレスが溜まることを利用したとか。つまり、ある程度スタミナを上げたあと、ごちそうを食べさせまくった結果このような娘さんが育ったそうです。

▲ごちそうのため、お金も結構貯めたとか。

イロイロな道を極めた娘さんたち♥

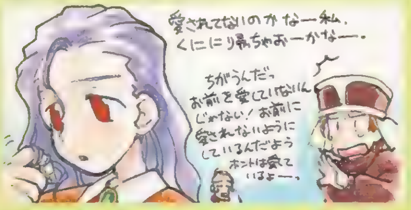
偶然か? それとも狙って育成したのか? とにかくスゴイ父親もいたもんです

なんでこ〜なっちゃったの? ダメダメな娘さん…

兵庫県　こうべ港さん

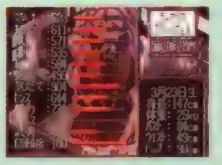
この最低な娘さんを育成する場合は、言うまでもなくストレスを早めに上げて、最初から最後まで病気状態にすること……。

▲お金がある最初は、"断食道場"通い。あとはずーと病気状態のままにするとか。トホホ……。



見た目がちょっとカワイらしい娘さん

茨城県　山下亮さん



▶背が低くたって、素直で可愛ければOK!!

身長147cm……。現実の世界では、これのくらいの背丈の成人女性って結構いるけれど、この「プリゆめ」の世界では珍しいんだよね! ダメダメな娘さん同様、ずーっと病弱に育成して、スタミナを低くすることがポイント。

だれもがうっとり超グラマーな娘さん

秋田県　石井洋美さん

身長もそこそこ高く、バストも豊か。そしてウエストが細い。とにかく見た目がものすごく色っぽそうな娘さんです。ちなみに、「娘自慢」の応募で1番多かったのはこの部門です。

▲情報によると、身長は最高180cm台までいくそうですよ

 ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. ※イラスト／赤井孝美　イラスト／祥人

3人パパ、ふたたび…

「娘自慢」コンテストの審査内輪話。一同、ハガキの山の前に呆然と立つ。

大：すげ……。

鷹：まさかこんなに来るとは――な。

ロ：……チェックすんのオレ？

鷹・大：イッエース！

ロ：トホホ……。

―1時間後―

鷹：どんなのが来てる？

ロ：まだ全体の1／10も見ていませんが、かなりすごいのがありますよ。

大：例えばどんなの？

ロ：パラメータのオールMAXなんてあたり前。しかも、ほとんどが100ターンくらいなんですよ。その他にも30kgぐらいの[illegible]さんとかとんでもない娘さんのデータもあります。

大：ひゃーすごいね。

鷹：引き続きチェックよろしく！

ロ：ういっす。

―4時間後―

大：どぉ？

ロ：はっ！ もう目がしょぼしょぼであります、隊長。

鷹：冗談はそれくらいにして。審査状況はどんな感じ？

ロ：こうして見ていると現時点ではかなり[illegible]の記録が多いですね。ステータスオールMAXの最短記録なんか現時点で77ターンなんですが、この数値を記録した方はなんと4名もいます。

大：それ以上の記録はあるのかな

ロ：まだわかりませんが、引き続きチェックしてみます。それにしても……。

鷹：どうしたの？

ロ：どのハガキを読んでみても娘さんへの愛情がビシビシ伝わってくるんですよ――なんか甲乙つけるのが辛くなってきちゃいました。

鷹：どれどれ、いっちょオレも一緒にチェックしてみるか。

大：じゃオレも。

―全てのハガキをチェックしたあと―

鷹：……なんか（ロ）の気持ちがよくわかったよ。

大：これがすごいって、選ぶのが本当に難しいですね。

ロ：わかってくれました？

大：やり込み大賞みたいなハガキを探していたんだけど、どれもコレもすごいやりこみっぷりだもんね。

鷹：まあこの8名はきまりだな！ 年齢と数値がダントツだもの……しかし残る2名は……。

大：微妙ですね。それなりにスゴイ人が100名以上いますよ……。

鷹：ダメだ……オレには選べん！

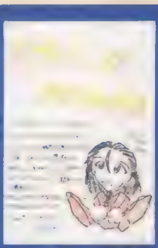
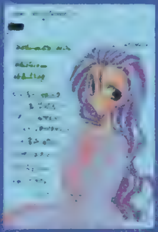
ロ：誰もが平等に商品を手に入れるチャンスが与えられるように抽選にします？

大：賛成！ 残り2名の商品はこのハガキの山の中から選ぶこととにしますか。

鷹：OK！ じゃあまずこのハガキ。富山県・木々津とまるさん。に決定。

大：それじゃあもう1人はこのハガキ。福岡県・くるすさん。しかしオレも欲しかったな、[illegible]さんの商品――。

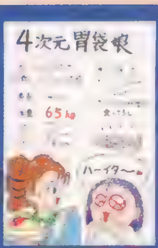
鷹・ロ：ダーメ！ あげません!! 関係者であることを悟ってください。（完）

▼神奈川県・[illegible]さん：これくらい[illegible]が優れていたらもう[illegible]になれそう。

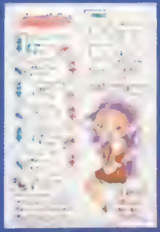
▲千葉県・鈴々さん：コトレスもMAXにするのは大変だったでしょ。

▼愛知県・[illegible]さん：[illegible]けの[illegible]を着ている娘さんが[illegible]ます



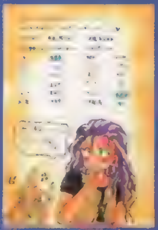
▲兵庫県・久次米[illegible]さん：ハイターの[illegible]も食べちゃったんですか？

▼岩手県・花[illegible]さん：[illegible]、全員だもにすることは可能ですよ。



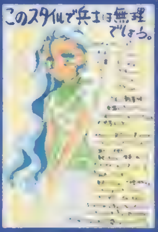
▲秋田県・加賀谷[illegible]さん：[illegible]でも、[illegible]カワイイんだよね。

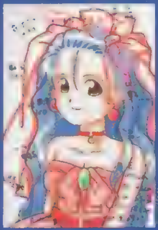
▼奈良県・[illegible]さん：なかなかのナイスバディーの娘さんですね。



▲北海道・[illegible]さん：そうなんです。ストレスとミスだけは[illegible]です

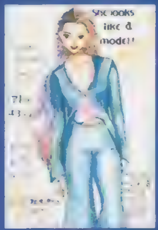
▼[illegible]県・小[illegible]さん：[illegible]でなくても[illegible]で、[illegible]に育ってくれたらOK。





▲東京都・[illegible]さん：ヒロとスタイルのギャップにグ[illegible]うことってあるよね

▼神奈川県・[illegible]さん：実際にこんな娘がいたら[illegible]スーパーモデルです。



▲東京都・山田[illegible]さん：女王様になってしまった娘って結構多かったなぁりました。

▼大阪府・たいぱんさん：[illegible]のあまれ[illegible]ような気がします。

▲神奈川県・R志さん：こんな娘を育てるアナタはなんて[illegible]なんでしょ（笑）

―エピローグ―

鷹：いやー、本誌記事で「プリゆめ」をやるのも今号が最後ですね。

ロ・大：なごりおしいですなぁ。

鷹：PSが発売されると同時に「プリゆめ」の発表があり、電撃創刊号から記事やってたんだもんな。懐かったね。

大：そう考えると足掛け約2年半も「プリゆめ」に携わっていたんだね。

ロ：こんなに長期に渡って記事にできるゲームって、過去なかったんじゃない？

鷹：そうだね。今後もないんじゃないかなぁ。もしあるとしたら、やっぱり「プリゆめ2」か。

ロ：やっぱり発売されますかねぇ？

大：出たらうれしいんだけどなぁ。

鷹：出たら（笑）くんライター希望ね。

ロ：今度は逃げちゃダメだよ！

大：クゥーン……。

物理の法則を無視した重量級の娘さん…

▶この男勝りな立派な体格は見事です！

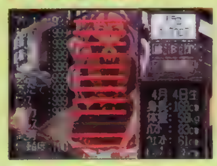
新潟県 みゅらさん

娘さんのデータ部分をよーく見て下さい。身長が168cmで、体重が76kgとは…。全身筋肉なんでしょうか？ 鉱山で働き、儲かったお金でごちそうを食べさせまくったせいで、こんなに立派な身体になったんでしょうね。

よくぞ気づきました！ 機転のきいた父親

愛知県 藤原まいむさん

全192フェーズ、"家事手伝い"だけでパラメータをオールMAXにした強者の父親がいました。プライドが下がるので訪問販売の「栄光の果実」を購入することがポイント。最後は、「娘の主張」で調整。本当に驚きました。



◀B型＋風来坊の父親も大きなポイントです。

さすが妖精？ あまりに軽すぎる娘さん

▶これだけ軽いと、胴上げが楽そうです。

大分県 安東麻衣さん

18歳で24kgとは……。妖精だからなせるんでしょうか？ データを見てみると、とにかく病気になりすぎてこんな娘さんができてしまったようです。ちなみに、情報によると10kg台の娘さんも可能だとか…。

PlayStation
ほうっときゃ、かってに育つがね。
「がんばれ森川君2号」プレイ上のご注意
(注1) これはテレビの中でペットを育てるゲームです。
(注2) 育て方によって、明るい性格になったり乱暴者になったりします。
(注3) プレイ中に放っておくと、勝手に行動してどんどん育っちゃいます。
(注4) 困ったことに を食べる子に育つ恐れもあります。
(注5) テレビの中で育つので、腰にぶら下げて歩いたりはできません。
(注6) ちょっと恥ずかしいですが、このゲームのテーマは「愛情」です。
母性本能くすぐりゲーム
がんばれ森川君2号
標準価格4,800円 絶賛発売中

宮前商店街
手作りの店
くらふと摩里
☎893-8289
SONY
GARAGE http://www.scei.co.jp/
©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"PlayStation"

PlayStation
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
解き明かされる「血」の封印
8月発売予定
価格6,800円(税別)
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
いよいよ頂点の興奮を謳歌する時が来た!
18分にわたるアニメーションムービー
そして、全編に展開されるリアルな会話。
そのすべてを豪華キャスティングで綴る超大作。
いま、新たなる伝説が、あなたの運命を変えようとしている。
キャスティング
金丸淳一 川村万梨阿
こおろぎさとみ 池田秀一
青野武 大塚明夫
塩沢兼人 千葉繁
速水奨 佐久間レイ
関俊彦 椎名へきる
ナレーション
永井一郎 (総勢25名)
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 嘉栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

DigiCube

SQUARESOFT

©1997 スクウェア

FFT発売を待ちきれないあなたへ、ゲームに先駆けて

ファイナル ファンタジー タクティクス キャラクター・カード・ブック 発売。

カードの表面はゲーム中のキャラクターやジョブを、裏面では紋章や武器、アイテムを収録。さらに世界観をより深めるミニブックがついた充実のカード・ブックが登場。「ファイナルファンタジータクティクス」完全制覇に必携の一冊だ。また、ゲームソフト本体、ガイドブック（6月13日、デジキューブより発売）、オリジナル・サウンド・トラック（6月21日、デジキューブより発売）にも、本カードのエクストラバージョンがついているのだ。さあ、プレーヤーズ・コレクションをはじめよう。

Vol.1 **6.6 on sale** ●カード30枚 ●52ページミニブック Vol.2 **7.13 on sale** ●カード42枚 ●52ページミニブック
特製パッケージ入り サイズ：224×116mm 本体価格：各1,000円（税別） ※この商品はセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー及び全国の書店でお求め下さい。ただし一部お取り扱いしていない店舗もございますので、ご了承ください。 発売販売元：株式会社デジキューブ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に◯印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学説明会 コースのカリキュラムについてや、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など全てにお答えします。業界の展望や就職についてもご説明します。ご希望の方は、右の覧に開催期間中の希望日時（所要時間約2時間）を記入して下さい。	月　日 時から
総合説明会&体験入学（両日参加OK!） ●ゲームスタジオ対応コースは、1.ゲーム企画、2.ゲームシナリオ、3.ゲームグラフィック、4.ゲームプログラム、5.ゲームサウンドの5コース。 ●デジタルプロダクトスタジオ対応コースは、1.デジタルデザイン、2.3DCGムービー、3.映像、4.デジタルサウンド（DTM）の4コース。 ご希望の方は右覧に番号を記入して下さい。	コース コース
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典があります。模擬試験の評価は一切本試験時の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためには絶好のチャンスです。	
地区説明会 遠方の方々を対象にした地区説明会を行います。お近くの希望地区を記入して下さい。尚、会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。	地区

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に◯をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームサウンドコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	映像コース	
	デジタルサウンドコース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名　学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

✂キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずにお出しください

150-00

018

（受取人）
渋谷区恵比寿東3・22・14・5DPS

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　ー
フリガナ 氏名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

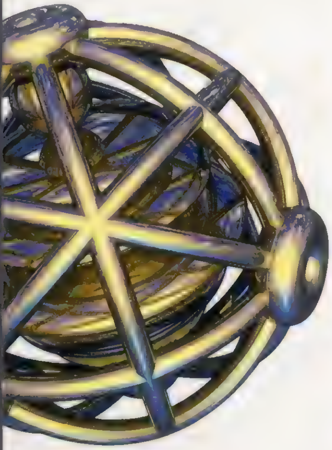
'98年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

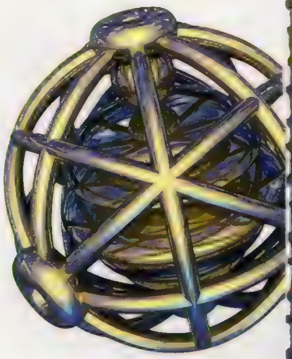
Game Studio

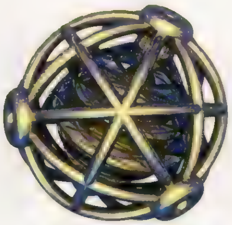
ゲーム業界就職予備校!



設立以来、数多くのクリエイターをゲーム業界に輩出してきたバンタン電脳情報学院は、
従来のゲームクリエイト専攻を「ゲームスタジオ」として分離させ、
より高密度な教育を行えるようになりました。
業界で活躍しているプロを講師に迎え、
業界のアドバイスを基に構成したカリキュラムと最新鋭の設備で、
次世代のゲーム・クリエイター候補を待っています。

業界で活躍しているプロが第一線のノウハウを直接伝授!
業界の開発者と共に構成したカリキュラムだから、プロとしての資質を完全習得!
Silicongraphics、Windows、Macintosh等、プロと同レベルのマシンを使用!





【'97募集コース】

ゲームスタジオ

昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース

昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

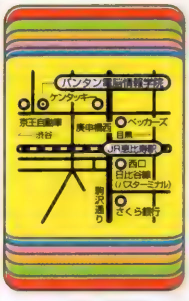
デジタルプロダクトスタジオ

昼間部2年制
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース

昼間部3年制
デジタルブロードキャスティングコース

【イベントスケジュール】
'98入学説明会　6月9日(月)~6月14日(土)
'98入学説明会　6月23日(月)~6月28日(土)
総合説明会&体験入学　6月8日(日) *デジタルプロダクトスタジオ対応
総合説明会&体験入学　6月15日(日) *ゲームスタジオ対応
模擬試験　6月22日(日)
'98地区説明会　宇都宮　6月8日(日)
'98地区説明会　静岡　6月22日(日)
'98地区説明会　盛岡・土浦　6月28日(土)
'98地区説明会　仙台・新潟・高崎　7月6日(日)
'98地区説明会　大阪・広島　7月26日(土)
'98地区説明会　北海道・名古屋・博多　7月27日(日)
(上記のイベント全て無料です。)

教務部
永島　正志
当学院では、プロのクリエイターとして活躍するために必要なことを、極めて現場に近いレベルで習得することが可能なんです。独立系スクールという立場と、業界との太いパイプがこうした柔軟な教育システムを可能にするわけです。特にゲーム業界は特別な世界ですから、現場を知っている者でしか現場で必要なノウハウを教えることは難しいことなんですよ。ですから、より現場に近い環境を揃えることがゲームスクールの在り方だと私たちは考えているんです。しかも、ある種のハード等に偏った教育ではなく、ゲーム業界全般に通用するものでなければならないと考えています。それは実績にも現れており、現在、多くの卒業生が様々なゲーム会社で活躍しています。かなり有名なタイトルを手掛けた卒業生もおりますし、自分達でソフトハウスを設立してゲームを作っている卒業生もいるくらいなんです。当学院の場合、講師は全てプロのクリエイターですから、プロの技術を盗んで皆さんも業界で思う存分活躍して下さい。



【98年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-5DPS

PlayStation

© 1997 NCS

"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・エンタテインメントの商標です。

MASAYA NCS 日本コンピュータシステム株式会社

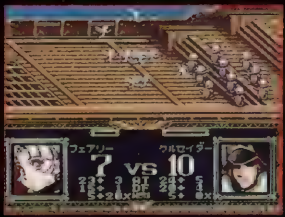
STORY

ラングリッサーⅠ

"ラングリッサー"を守るバルディア王家と、世界制覇を企むダルシス帝国との戦乱のひぶたがきっておとされた…。

ラングリッサーⅡ

伝説の聖剣"ラングリッサー"に対する"アルハザード"を闇の王子ボーゼルが手にし、大陸統一の野望を果たそうとしているが…。



ラングリッサー予約キャンペーンのお知らせ

「ラングⅠ&Ⅱ」または「ラングⅣ(サターン版)」のスペシャルパッケージ版をお店で予約して買うと、「ラングリッサーⅢ特製ピンバッジ」をもれなくプレゼント! 他では手に入らない、オリジナル・ピンバッジをゲットしろ!

※サターン版「ラングリッサーⅣスペシャルパッケージ」には、「ラングⅣ特製ピンバッジ」が付いています。

応募の方法

1. お店で予約(応募用紙に、予約したお店の承認印を押してもらう。)
2. 「Ⅰ&Ⅱ」または「Ⅳ」を購入する(商品のたすき部分に付いている応募券を切り取り、応募用紙の所定の位置に貼る。)
3. 応募用紙と500円分の切手を封筒に入れ、ポストへ投函

応募の宛先:〒104 東京都中央区銀座4-11-3 (株)アートピース

応募の締切:ソフトの発売日から1ヵ月後の消印有効。

ラングリッサー予約キャンペーン応募用紙

(この応募用紙はコピーしてもご使用になれます。)

ラングリッサーⅢ特製ピンバッジプレゼントに応募します。

●お名前(フリガナ)

●ご住所 〒

●電話番号 (　　)

この応募用紙をゲームソフト取り扱い店にお持ちいただき、ソフトの購入予約をして下さい。

(注) お店の承認印、応募券、500円分の切手が全て揃っているか確認の上、ご応募下さい。

お店の承認印を押して下さい。

応募券を貼って下さい。

KOEI

激しく、強く、鮮やかに。

英傑達が、牙を研ぐ。息をもつかせぬ、格闘・三國志。

関羽の青竜刀が閃き、張飛の蛇矛がうなる――三國志の名武将たちが、3D格闘で激しい火花を散らす!
キャラクターはフルポリゴン、モーションキャプチャーによるなめらかな動作で、強烈な打ち合いが、
圧巻の連続技が展開する。その名も"三國無双"――そう、覇者はただ一人だ。炎の闘志を今、その手の武器に込めて。

三國無双

SANGOKU MUSOU

好評 5,800円 発売中

好評発売中[三國無双]関連商品
連続技の数々を伝授!必読のガイド。 三國無双ハイパーガイドブック ω-Force・監修 A5判 本体1,000円 4-87719-462-2
対戦に欠かせない、より高度な技を紹介! 三國無双コンプリートファイル ω-Force・監修 B5判 本体2,000円 4-87719-466-5
闘いを彩ったサウンドのすべてをこの1枚に! 三國無双オリジナル・サウンドトラック 価格2,243円(税込)KECH-1111

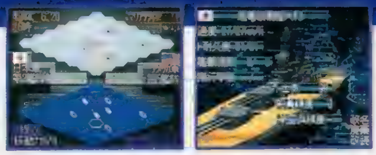
Produced by ω-Force OMEGA

好評発売中/KOEIのPlayStation版ソフト

WWⅡゲーム

提督の決断Ⅲ

初心者から上級者までプレイに役立つ情報を凝縮! 4-87719-461-4
●提督の決断Ⅲハイパーガイドブック シブサワ・コウ監修 A5判 本体1,165円



今、描かれる新たなる海戦史。
ウォーSLGは、至高の域へ。

超弩級ウォーSLGの第3弾、ついに始動!海上・空で展開する戦闘、
前作を凌駕するデータ量等、さらに進化して現れる!!

好評 9,800円 発売中

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴⅡインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格/1 専門卒以上22〜36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('96実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、3〜5を希望される方は作品(5点以内)をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111(直)担当:三村・兵土(ヒョウド)

光栄が命を吹き込む、新たなる三國志。
三國志――武に長けた者、智に秀でた者、義に厚い者をはじめ様々な人々が、大陸に覇を唱えんと戦いを繰り広げた興亡の記録。
長い歳月を経てなお、人々の心をときめかす物語になり、今、その物語は新たにゲームへと生まれ変わる。
耳をつんざく剣戟の響き、白熱の武器格闘『三國無双』。大陸統一への道程、本格歴史SLG『三國志V』、『三國志リターンズ』。
名軍師の劇的な生涯、迫真のシミュレーションRPG『三國志孔明伝』。
あなたはどの三國志世界から体験するか。限りない興奮と感動のドラマが待っている。
SLGとRPGの華麗なる融合で描く、
稀代の智将・孔明の劇的な生涯とは――
天才軍師・孔明の鮮烈な生きざまにゲームで触れる！ムービーの使用、人気声優の出演など演出は臨場感満点。
新ドラマティック三國志、いよいよ登場。
●声の出演：草尾 毅、掛川裕彦、山崎和佳奈、増谷康紀 ほか
好評 7,800円 発売中
三國志 孔明伝
戦場マップをはじめ必須の情報を余さず披露！
●三國志孔明伝ハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修 A5判
本体1,165円 4-87719-435-5
広大な大陸の覇者は誰か。本格歴史SLGのベストセラー。
今回は英傑達を陰で支えた民が大陸統一の鍵を握る！新要素の陣形や
強化された担当官システム、さらに美麗なグラフィックがゲームを盛り上げる！
一段とスケールアップした人気シリーズ最新作。
好評 9,800円 発売中
歴史シミュレーションゲーム
三國志V
「三國無双」「三國志孔明伝」
プロモーションムービー収録
ゲームシステムから歴史背景まで、キーワードで「三國志V」の世界を解剖！
●三國志V事典～THE FINAL KEYWORDS～ シブサワ・コウ監修 B6判 本体1,456円 4-87719-412-6
武将データ一覧、全戦場マップなど情報満載！必携の攻略本。
●三國志Vハイパーガイドブック 上・下巻 シブサワ・コウ監修 A5判 本体各1,165円 上 4-87719-406-1 下 4-87719-407-X
その姿を一新し、今よみがえる――
歴史SLG不朽の名作、初代・三國志。
好評 6,800円 発売中
三國志 リターンズ
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望® 覇王伝®
歴史シミュレーションゲーム
the Best
好評 2,800円 発売中
PlayStation the Best
本格派歴史SLGの定番ソフトが、待望のベスト版へ―！
戦国時代の「論功行賞」の制度を取り入れて、乱世をリアルに再現した大ヒット作
"覇王伝"が、ついにベスト版で楽しめる！
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation™
株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

恋に生きるか、女王になるか？
今度の試験はもっとドキドキ。
KOEI
全てが謎に包まれたまま、今はじまる新たな女王試験——
素適な新キャラクターのお目見えや、「性格」の要素も
盛り込まれて、育成も恋愛も格段にボリュームアップ！
魅力いっぱいの第2弾。あなたも早く会いに来て。
【キャスト】
ジュリアス 速水 奨
クラヴィス 塩沢 兼人
ランディ 林 延年
リュミエール 飛田 展男
オスカー 堀内 賢雄
マルセル 結城 比呂
ゼフェル 岩田 光央
オリヴィエ 子安 武人
ルヴァ 関 俊彦
ヴィクトール 立木 文彦
セイラン 岩永 哲哉
ティムカ 私市 淳
エルンスト 森川 智之
メル 冬馬 由美
謎の商人 真殿 光昭
女王 白鳥 由里
ロザリア 三石 琴乃
[キャラクターデザイン] 由羅 カイリ [音楽] 菅生 千夏
[アニメーション制作] 株式会社メディアビジョン
アンジェリークSpecial2
ネオロマンスゲーム
好評発売中
7,800円
教官や守護聖様の心の動きがわかる！必読ガイド。
アンジェリークSpecial2 恋愛講座
RUBY PARTY・監修 A5判 本体1,200円 4-87719-480-0
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide
RUBY PARTY・監修 A5判 本体1,165円 4-87719-446-0
守護聖様といっしょに旅に出よう！
アンジェリークSpecial2
ネオロマンスゲーム
プレミアムBOX
〜トラベルセット〜
旅のお供にぴったりの、素敵なグッズをゲームソフトと1つにしました。
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを愛するあなたも、必携のセットです。
セット内容
●アンジェリークSpecial2
●トートバッグ
●フェイスタオル ●ミニ裁縫セット
●缶BOX ●ハミガキセット
※ソフトの内容は変わっておりません。
好評発売中
9,800円
人気作家・栗本薫のホラーファンタジーで英語に接近！
女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下 蘭と美女・シェール。
彼らは何者？そして真理子に迫る危機とは？——— マルチ作家・栗本 薫の原作が、
アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった！話題のマルチメディア英語体験ソフト。
下巻
本日発売
上巻
好評発売中
各巻 6,800円
ダークハンター
㊤ 異次元学園
㊦ 妖魔の森
マルチメディア英語体験ソフト
イングリッシュドリーム®
原作・栗本 薫／キャラクターデザイン・上條淳士
脚本・冠木新市／キャラクタークリンナップ・恩田尚之／英語教育監修・町田喜義（獨協大学教授）
英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood
マルチメディア英語体験ソフト
好評発売中
EMIT
イングリッシュドリーム®
赤川次郎の緊迫感あふれる物語、小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■EMITバリューセット：15,800円
ゲーム感覚で歴史に触れる！
画期的エデュテイメントソフト。
マルチメディア歴史体験ソフト
ゲーム日本史®
革命児ー織田信長
好評発売中
6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation
株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

PlayStation

GREATEST RACE COURSE IN THE WORLD
INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY 500

神の領域。

© UNDER LICENSE FROM INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORP.,USA
© 1997 TOMY

価格:5,800円(税別)
好評発売中!!

観客動員数40万人を超える全米最大、世界最速のレーシングスポーツINDY500を、超リアルに再現。スピード感はもちろんのこと、フルコース・コーション、ローリングスタートなど、INDY500特有のレギュレーションを採用し、レース終了まで手に汗握る興奮が味わえる。リアル、スピード、エキサイティングなレーシングゲームだ!

INDY500チャレンジトーナメント参加者募集!!

INDY500の2PVSモードにて、サーキット3ラップのタイムレースを行います。
優勝者・準優勝者そして参加者全員に素敵なプレゼントをさしあげます。
※詳しくはポスターのあるお店にお問い合わせください。

株式会社トミーゲームソフト事業室:〒124-71 東京都葛飾区立石7-9-10 tel.03-3693-8665
●お問い合わせ時間:月〜金10〜17時まで(祝・祭日除く) ●インターネットホームページアドレス:http://www.dir.co.jp/tomy
"PS" マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

TOMY®

クリエイター名完全掲載のオールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

7月号　6月8日発売　特別定価590円（税込）

表紙／佐藤藍子
（映画「タイム・リープ」主演）

急成長の仕掛人が語る次の一手

PSブレイク現象はどこまで続くのか

◆ついに任天堂を超えた? SCE"超"戦略の背景。
◆プロモーション、ソフト戦略、そしてサードパーティ……今だから語れるあの時、あの戦略の狙いと効果。
◆まだまだ続くキラーソフト、スクウェア新作も登場!

がんばれ森川君2号

PS1500万台、シェアNO.1を実現したハードメーカーの内部に潜行!

ハードメーカーSCEの秘密とは!?

直撃インタビュー→ 株式会社ソニー・コンピュータ・エンタテインメント 久多良木 健氏（開発部部長 専務取締役） 佐藤 明氏（制作部部長 専務取締役） ほか

［第2特集］電撃ネットウェーブSpecial

電脳ネット時代の新ゲーム像

『DIABLO』をはじめ、世界レベルで今、ゲームが変わろうといている。そして、キーワードは「ネットワーク」。その現実と未来を完全検証!

好評連載企画

証券アナリストが語る
ゲーム業界の新側面
佐分博信（日興リサーチセンター）

ゲーム広告の仕掛人
福井美行

C-PROJECT第3弾
クリエイターズファイル
VOL.1 小島秀夫（コナミ・エンターテインメント ジャパン）

そしてHの衝撃!

伝説ふたたび!「To Heart」ほか、ゲームのHシーン続出!

電撃王7月号増刊

電撃姫

6月27日発売予定

予価680円（税込）

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Leaf.

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

自分が書いた見覚えのない日記それは明日からの手紙だった…

TIME LEAP
タイム・リープ

6月7日より
新宿ジョイシネマにてロードショー!
6月14日 大阪天六ホクテンザにて公開
名古屋シネマスコーレ 近日公開

監修/大林宣彦　監督/今関あきよし
出演/佐藤藍子 川岡大次郎 坂井真紀 田口トモロヲ 余貴美子 加藤賢崇 藤田敏八
原作/高畑京一郎「タイム・リープ あしたはきのう」
音楽/千住明(オリジナル・サウンドトラック「タイム・リープ」6月4日発売〈ポリグラム〉)
主題歌/緒方恵美(シングル「タイム・リープ」5月25日発売〈ポリグラム〉)
映画に関するお問い合せ▶バル企画　03-3847-3141

電撃文庫　好評発売中!
タイム・リープ あしたはきのう［上］［下］
高畑京一郎(第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家)
イラスト/衣谷遊　定価：本体　各485円

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部) 内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)
メディアワークスのホームページ=http://www.mediaworks.co.jp/

連載第2弾!
成沢大輔&ホーク爺
ダビスタ㊙袋とじ
超最速スクープ!

アニメ ゲーム カード **ポケモンを遊びつくす**

期待のアドベンチャー「街」独占スクープ!

人気ゲームプレゼント実施中

グラビア
榎本加奈子、来栖あつこ

Weekly Game Entertainment
TVGamer
毎週金曜日発売
週刊テレビゲーマー

株式会社アクセラ

5月30日(金)発売
6/13号　290円(税込)

6/2〜6/8 TV番組表つき

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER（ザ・ディーパー）

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

🔳レビュアー紹介🔳

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

カッパ64
本誌では主に釣りゲームを担当。過去に数々の釣りゲーム大会で入賞した経験を持つ。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
オヤジゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

SACHIO
パソコン系のゲームに精通している「電撃王」の編集ライター。本誌では「エーベルージュ」を担当。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ〜じ
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

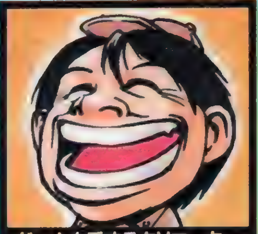
いやな梅雨どきは、外に出かけるのはあきらめて、家の中でゲームをするのが正しい選択。こんなときこそ、一人で没頭できるゲームを選んで、思いっきりプレイしてください。

TOBAL 2

■スクウェア■対戦ACT
■4月25日■¥5,800（コンビニ専用）

スクウェアの対戦格闘ACTの第2弾。新必殺技などが加わりさらに熱い戦いが可能になった。

岩崎啓眞



ゲームを愛するクリエーター

レビューを始めて、かれこれ10年以上経ちました。10年前のゲームはPCエンジンだったんですが、今はPSがメイン。それもCD-ROMが普通になり、画面はものすごく華麗になりましたが…ゲームの面白さみたいなモノはあまり変わりません。ある意味メディアとしては単純なのかなと思います。

前作と比較すると家庭用ゲームとして洗練されており、よくできたゲームだと思う。ただゲームとしては「つかみ」が売りだと思うのだが、「つかみ」よりも殴る蹴るの方が手っ取り早いために、あまり意味がないのは問題。あと、個人的な意見だが、爽快感がどうもイマイチ不足している印象があり、この点にとどめた。なお、クエストモードは時間が思い切り掛かるが、初心者でも楽しめると思う。買っても損はない。

75

ウォルフ中村

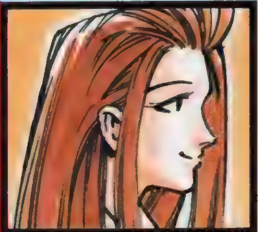
格闘・SPGの好きなベテラン

フジTV系で日曜早朝にやっている「ゴルフ虎の穴」が楽しい。極真の八巻がいい味を出しているのだ（旗竿を振らされたり、後方に打たされたり…）。許可した松井館長もすごいよなぁ。話変わって「トバル2」のオライムスのイメージCG。これって、パンクラスの柳澤がモデルだよなぁ（笑）。

つかみからの攻防はさらに熱くなったし、空中コンボの爽快感も大幅にアップ。キャラ数や「プラクティス」の充実ぶりもうれしい。ただ、前作以上に〝初級者お断り〟な作りで…。相変わらず技のコマンドがわからないのも減点材料（「プラクティス」で調べることは可能）。「クエスト」のシステム（カーソルのデフォルト位置が「NEW GAME」、ロードすると神父の方を向いて始まる等）も、もう少し親切にしてほしかった。

95

なんでもゆうこ



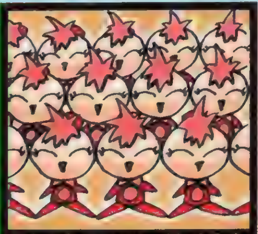
心を持たないおしゃべりムスメ

近所のコンビニで偶然「たまごっち」入手。しばらく携帯していると、不思議な現象に気づきました。人が集まっている場所で「たまごっち」の話題を出したり、世話したりすると、それに反応して世話し始めちゃう周囲の人が一週間に4人も出現。このちっちゃなオモチャ、まだまだ大人気みたい。

まずトーナメントとVSモードは、キャラの動きの滑らかさと重量を感じるような演出、地味だけど簡単に出せて種類が多いワザの数々と、前作のよいところをパワーアップさせた、かなり遊べる作品になってます。クエストモードは、ゲームにストーリー性を持たせたから、さらにおもしろくなりました。モンスターを捕獲して対戦できる…なんてシステムもついて、チャレンジしがいがあるけれど、難易度はかなり高め。

90

Part2代表 ジュピター藤平



それぞれのスペシャリストたち

このところ、発売前は全然ノーチェックだったゲームがおもしろくて困ってます（逆に、期待してたのがハズれてる）。最近のもので個人的にイケてるのが『地獄先生ぬ〜べ〜』。おかげで、心は小学5年生です。って、それじゃ結局いつもの精神年齢とほとんど変わってないっていうじゃないですか。

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
つかみを始めとした個性的なシステムはおもしろいけれど、やっぱり未消化な部分が目立つ。結局は殴り合いになっちゃうし。ただ前作に比べると、多少はこなれてきたかな？　という印象も。クエストモードは文句なく、前作以上のデキ。モンスター収集とかのシステムがおもしろくて、ついつい時間を忘れてしまう点はイイところ。アナログコントローラも、かなりイケてますし。

75

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

エースコンバット2

■ナムコ■STG
■5月30日■¥5,800

前作をさらに上回るグラフィックと新要素を加えた興奮のドッグファイトが楽しめる3D・STG！

一般性では80～85点くらいが妥当なのだろうが、評者は「飛行機マニア」。この点数は、アナログスティックを持っていることを前提として、そのうえ「エースコンバット」程度の操作なら「簡単」だと思う人のために付けさせてもらった。ほぼ文句なし。前作の問題点のほとんどすべてが解消され、ボリュームもバッチリ。サウンドもグー。登場機体はほぼ完璧。これに文句をつけると神様から罰が当たる。買いなさい。

95

相変わらずの"空戦モノのいいとこ取り"、"適度な端折り感"ぶりがすばらしい(誉め言葉です(笑))。見た目は本格的フライトシミュレータなのに、操作性がシンプルにまとめられているため、STG感覚で遊べるのだ。機体やミッション数が前作より増えている点も○。ただ、対戦ができなくなっているのは…。通信対戦(1画面での対戦はつらそうなので)を楽しみにしていただけにガッカリ。リプレイ視点も、もうひとつ。

90

前作よりちょっとだけ硬派な雰囲気になってて敬遠する人がいるかもしれないけど、このジャンルの初心者でもすんなり遊べちゃうところは変わってません。ちょっとしたリプレイが見られたり、ミッション画面で敵の情報が詳しくわかるようになったり、クリア後にはベストタイムが出るようになったりと、さらにいいゲームになってて花マルです。でも遊んでて一番感動したのは読み込み時間の短縮。ホント、すごい進歩。

95

<レビュアー　城イドム>
前作同様、フライトSLG特有の奥深い戦略性と3D・STGの爽快感&スピード感がこれ1本で満喫できる。ハイクオリティなグラフィックと音楽、奥深いゲーム内容、ボリューム、楽しい隠し要素などには文句のつけようがない。難易度も手頃とはいえ、フライトSLGにまったく馴染みがない人にはある程度慣れを要する点だけは気になる。個人的には絶対オススメの1本だ。

95

エーベルージュ

■タカラ■SLG
■5月30日■¥6,800

異世界の魔法学園を舞台にした恋愛育成SLG。カワイイ女の子と一緒に魔法の修行だ。

グラフィック・サウンド・アニメーションは及第点だが、システム全体がひと昔前のパラメータ操作系なので古く感じられ、なおかつパラメータの上がり下がりがとても見づらい。また、イベントとパラメータの関係が、よく見えない(ランダムとしか思えない)、最初にプレイを始めてからセーブするまですごく時間がかかる、と問題点が多い。グラフィックが好みとか、声優が好きという人にならオススメする。

60

操作性、操作感ともイマイチ。メッセージ等の早送りはできるが、読み込み回数が多いためテンポが悪いのだ(コンフィグが存在しないため、音声のオン／オフも設定不可能)。パラメータが上下するバランスもクセが強くて納得しにくい(最終的にはパターンが読めて、体調以外最大値にできたけど)。クリア後の回想モードも射止めたキャラの分しか出ないし…。キャラやお話は魅力的だと思うが、ゲーム部分がこれではねぇ。

60

5年間ものの育成ゲームだからかなり長く遊べるし、女の子の登場数は多いし、さらに小さいイベントがメチャクチャ入っているしでボリュームたっぷり。…なんだけど、全体的に目新しい部分がないから、どうもイマイチ盛り上がらなくて、私は3年目くらいからつらくなってしまいました。そのクセ、パラメータの変動だけは激しくて、すぐに能力値が下がってしまうから、グッドエンドを見るのはちょっとタイヘンかも。

60

<レビュアー　SACHIO>
もとのパソコン版よりはるかにイベント、恋愛要素がパワーアップされているが、そのせいで、世界を救うために主人公を一流の魔法使いに育てる、という一番の目的をつい忘れがちになってしまう点が気になった。まあ、そのへんは事前に頭にしっかり叩き込んでおけばいいわけだが…。かわいい女の子とのデートや世界に隠された謎の解明イベントなど、楽しめる要素は多いと思う。

75

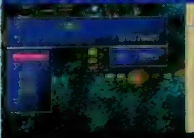
第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

秘・宝・王 ～もうお前とは口きかん!!～

■ソネット・コンピュータエンタテインメント
■TBL
■4月25日
■¥5,800



ライバルの邪魔をしながら伝説の秘宝を探すサイコロを使ったボードゲーム。

なんでもゆうこ

自分が冒険家になって、秘宝を探しながらダンジョンを進んでいくっていうのは、かなり楽しいアイデア。でも、かならず4人で遊ばなくちゃいけなかったり(COMを含む)、広大なマップを見渡すことができなかったりっていうすごく不思議で不親切なシステムがあるんです。さらにはイライラさせられるようなハプニングが多い、コンピュータの思考時間が長い…なんていうところも。気が長い人向きのゲームかな。

60

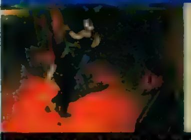
がんの字

スゴロクのシステムで宝探しをするアイデアは面白い。また、隠しのものも含めるとマップは非常に豊富で、ゲーム全体のボリュームは相当に奥が深いときている。これでもう少し各マップの構造が簡略化されていて、病気や気絶などのアクシデントで発生するペナルティがシビア(というか意地悪)でなければ、十分いいゲームになりえたのに。このバランスではよほど気が長いか、性格が穏和じゃないと最後まで遊べなさそう。

55

ザ・クロウ

■アクレイムジャパン
■ACT
■4月25日
■¥5,800



映画「ザ・クロウ」のストーリーがベース。リアルなアクションシーンが魅力のACT。

TAC★

主人公が手前すぎるとそれに隠れちゃって敵がどこにいるかわからなくなったり、逆に画面の奥の方で戦うことになると、キャラがやけに小さくなったりと、「バイオハザード」式の視点で、格闘アクションをやらせるっていうシステム自体に、大きな無理を感じた。最大の問題点は、敵を殴るのに✚キーの左右でトロトロと回転して相手の方を向かないといけないところ。キャラが反応よく動いてくれればもう少し遊べたかも。

40

ウキキ松尾

まず、操作系に問題あり。館などを探索する通常の移動モードはいいとして、敵と戦う戦闘モードでどんな位置関係でも「✚キーの上で前進」というのは、難しすぎる。また、ボタンを押してからキャラがアクションするまでのタイムラグや、ゲームが唐突に始まるのが気になった。もとになった映画を知らないせいか、自分が誰で何が目的なのか取説を読まないとわからないのもどうかと思う。雰囲気がよいだけに残念だ。

45

TILK ～青い海から来た少女～

■TGL
■S・RPG
■4月25日
■¥5,800

"冒険ごっこ"から伝説の秘宝をめぐる大冒険へ！　子どもたちの成長を描いたS・RPG。

ゆかマン

ハウス名作劇場ライクな日常から、だんだんと冒険の世界へ…という、つい先が見たくなるお話がなかなかにヨイです。ただそれだけに、ついうっかりなミスが起こりやすい操作方法や特殊能力の説明不足、反撃がないことによる冗長な展開など、システムに関連した部分の不備が残念です(全体マップの出し方を発見された方はご一報ください)。あと、デモなどでは、もう少ししゃべっても良かったのではないでしょうか。

70

がんの字

キャラ選択画面での装備のシステムが不親切なところや、敵の防御率、回避率がかなり高めでゲームバランスが悪い点など、プレイしているといちいちシステム面でのアラが見えてしまう。しかし、それらを我慢しても遊ぶ価値は十分にある作品だ。ハウス名作劇場系の話が嫌いでなければ、ストーリーとSLGバトルの両方で存分に楽しめることを保証しよう。特にゲーム終盤のエピソードは感動的で泣ける。オススメ。

85

Parlor! PRO

■日本テレネット
■SLG
■4月25日
■¥5,200

「CR大工の源さん」「CRギンギラパラダイス」の人気機種が楽しめる本格派パチンコSLG

ドワーフ西谷

まず「大工の源さん」を取り上げているという点だけでも評価したい。また、グラフィック＆システム共に実に高レベル。「当たり図柄」チェック機能を利用すれば、「確変起動率」や「リーチパターン」の分析なども、かなり細かく考えることができる（しかし、この文章、パチンコ知らない人には意味がわかんないだろーなー）。玉の動きの軽さや、確率数値の設定などで、気になる部分もあるが、シミュレータとしての完成度は十分に高い。

75

袋こ～じ

台のグラフィックや玉の動きなどはとてもリアルで、プレイしたあとにパチンコ屋に覗きにいったらさらに実感。釘の設定や大当たりの確率など細かい設定もできる……が、本当にこれが攻略の助けになるかは疑問。パチプロを目指すモードで、ゲーム内の架空の店を攻略してもねぇ。ゲームと割り切って、それでも打ってるだけで楽しいって人にならオススメできるのだが…。台の種類の少なさも気になった。

50

ザ・心理ゲーム2

■ヴィジット
■ETC
■5月2日
■¥5,800

心理分析編だけでなく、対戦ミニゲームなどを加えた心理分析ゲームの第2弾

なんでもゆうこ

ミニゲームをしながら診断してくれるものや、サウンドノベル風のものなど、さまざまなモードが用意されている。その上、それぞれの質問の数も多いから大満足。かなりズバっと診断してくれて、わかりやすいところもいい。音楽とかグラフィックとかがけっこう凝っていて雰囲気もバッチリです。2人でもプレイできるから、カップルで遊ぶのもいいし、1人で悲しく片思いの成功率を出してみるのもいいかもね。

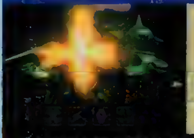
75

ジュピター藤平

メインの心理分析編は、ジャンルは4つと少ないものの1つのジャンルについての出題数が非常に多く、答えているときは楽しめる。ただ、回答し終えるまでに時間がかかるわりに、診断が結構短いのが残念。また、なぜそうなったかという説明もない。ゲーム編のミニゲームは、モノによってはそれなりに楽しめるものの、心理分析との関連性が不明瞭。ゲームで負けると診断してもらえないというのも、ちょっと難かな。

70

GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH



■バンダイ
■AVG
■5月2日
■¥7,800

フルCGと実写のムービーで構成された、ガンダムの一年戦争を描いたAVG

Z佐藤

流れる映像を見つつ決められたポイントでキー入力をしながら進めていく、いわゆるLDゲーム。ミスすると一発でゲームオーバー。コンティニュー後は再び前振りの長いムービーを見るハメになる（スキップは不可）。これは減点材料だろう。CGムービーはクオリティが高く、かなり良いデキだと思う。だが実写映像はかなり違和感アリ。でも、この映像が何とも言えない妙な味になっているのは確かだけどね。う～ん……。

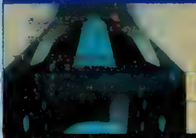
65

ウキキ松崎

実写とCGを組み合わせた点や、日本ではなくアメリカで作られたという点がおもしろい。しかも、ちゃんと雰囲気が原作通りなのがスゴイ。ゲームは昔あったLDゲーム（『タイムギャル』とか）のような、ビジュアルの途中で適切なコマンドを入力していくもの。ただその選択肢が多く、かなり意外な解答を要求されるので、難易度は高い。間違った選択肢は、やり直した場合はなくなるなどの救済処置がほしかったなぁ。

65

あかずの間



■ヴィジット
■AVG
■5月9日
■¥5,800

最新のCGムービーと臨場感あふれるサウンドで贈る"ハイパーノベル"AVG

Z佐藤

登場人物を画面に表示せず、あらゆる動きを画面のスクロールだけで処理しているのはスゴイと思う。ただ、やっぱり寂しすぎる。このせいで誰が話しているのか、わかりづらくしているような気もするし……。音響効果は◎。ヘッドホンでプレイすれば、かなりドキドキできるぞ。ちょっとガッカリだったのは物語の結末が予想できちゃったこととボリューム的に満足できなかったことの2点。もう少し楽しませてほしかった。

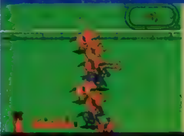
55

ジュピター藤平

いわゆるサウンドノベルの枠にくくられるゲーム。システムに目新しさはないものの、逆に言えば落ち着いて楽しめる内容でもある。魅力は随所に挿入されるムービー。とにかくキレイで驚き。また、ストーリーの盛り上げ方もうまい。分岐もあるけど、大きくストーリーが変化するわけじゃないので、内容的には「弟切草」よりも「かまいたちの夜」に近いかな。もうちょっとストーリーに幅があってもよかったな、てな気も。

75

ステークスウイナー2



■ザウルス
■ACT
■5月9日
■¥5,800

人気の競馬ACTの続編。国内版と海外版の2種類のアーケードモードが楽しめる

カッパ64

アーケードモードでは国内版より海外版のほうが興味深い。欧州路線と米国路線があり、国内のコースとは違った独特の形状を持つ海外のコースを走る楽しさもある。ライバル騎手の登場や騎乗依頼のイベントなどもあるが、やはり展開は単調で飽きやすいかも。種付けや調子の波があるオリジナルモードは、長く遊べそうだが…。セーブ・ロード時のメモリーカードチェック、週が変わるときの読み込みは長くテンポが悪い。

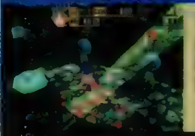
70

ドワーフ西谷

アーケードから移植のアクション競馬第2弾。競走馬育成SLGとは違い、短時間で気楽に楽しめる作品ではある。各種オマケモードも、まずまずの充実ぶり。その一方で、操作感覚にはやや不満が残る。移植度そのものは十分なレベルだが、PSのコントローラ自体がこの手の連打ゲームには今一つ向いていないのか、ゲーセンでのあの"熱い感じ"が再現されていないように思える。同時プレイが2人までというのもちと寂しい。

60

Neorude ネオリュード



■テクノソフト
■RPG
■5月9日
■¥6,800

カーソルの操作でキャラを誘導して数々の謎を解き明かしていく、ファンタジーRPG

がんの字

画面のポイントをクリックしながらゲームを進めるシステムは、RPGとしてはとても斬新。そして、この目新しいシステムが無理なくゲームに溶け込んでいるため、展開が非常にスムーズで、快適にプレイできる。画面が切り替わったときに、キャラの向いている方向がわかりづらくなるなど気になる点もあるが、総合的な水準はかなり高め。プレイヤーはいくつかの指示が出せるだけなのに戦略性の高い戦闘システムも秀逸。

80

袋こ～じ

このゲームがウリとしている「リーディング（＝画面内の怪しい所をクリックしてキャラクターを誘導する）」自体は決して目新しいシステムではないが、3人の主人公によって同じシカケに対するリアクションが違ったり、謎を解く方法が必ずしも1つでなかったりするトコロは非常におもしろい。全編に流れるスラップスティックなノリと単純明快な操作系で、誰でも気軽に楽しむことができるハズ。何気にオススメの1本。

80

あすか120%エクセレント BURNING Fest.

■ファミリーソフト
■対戦ACT
■5月9日
■¥5,800

人気の対戦格闘ACT。ストーリーモードにAVGパートが追加されてパワーアップ

ジュピター藤平

アドベンチャーモードが加わったのはいいけど、ちょっと気軽に1人プレイ、というノリで遊べなくなったのはツライ。また、一部のキャラばかりを強くしすぎて、前作以上にキャラ間のバランスが崩れたように感じられる。さらに、相手を投げられなくなることが頻繁にあるなど、ゲームとして納得行かない部分も。女の子の魅力を前面に押し出すあまり、格闘ACTとしての完成度が低くなったように思われ、非常に残念。

55

ウキキ松崎

『スペシャル』のキャラバランスを変更し、ストーリーモードをプラスしただけで、それ以外には変更点が見当たらなかった。「あすか」ファンとして言わせてもらえば、バランスの取り方に問題があると思う。前作よりもキャラの強弱がハッキリしてしまった（バランスが悪い）ような気がする。それよりも、ある一定の条件で「投げられなくなる」といった部分を直してほしかった。でも、好きだから買いましたけどね。

45

甲子園V

■魔法株式会社
■SLG
■5月16日
■¥5,800

甲子園目指して選手を育成するSLG。投球エディットなどさまざまな要素が追加された

袋こ～じ

いま一つ煮え切らない感じ。育成は方向性を決めちゃうと同じコマンドを繰り返すだけだし、エディットは変えたからどうなの？ってレベルだし、肝心の野球部分はモーションがぎこちなかったり、変なトコロで捕球したりと粗削りなところがあるのが気になる。金属バットの抜けるような音や練習試合の「いかにも高校のグラウンド」って雰囲気など、演出面は力入っているけどね。もう少し練り込めばイイゲームなのになぁ。

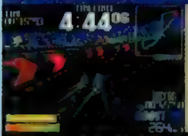
60

カッパ64

投手のフォームやボールの握りをエディットでき、魔球が作れる。…がウリなんだけど、フォームエディットのモードに入ると、なぜかチームの投手全員がアンダースローになってしまい、オーバースローに戻すことはできない。そういった理不尽な部分はあるものの、ゲームとしては非常におもしろくて、それ以外は満点に近いデキだと個人的には思いました。オーバースローもエディットできる続編を熱望します。

60

ディフィート・ライトニング



■ディー・クルーズ
■RCG
■5月23日
■¥5,800

ロボットを操縦しながらレース中にライバルを攻撃するなどの要素を取り入れたRCG。

TAC★

ロボット系のマシンを操ってのバトルレース。勝敗も、走りの順位だけじゃなくて、さまざまな要素によるポイント獲得によって決定されるというルールはイカス。ただ、自機の操作で、使うボタンがやけに多いのに、オプションのコンフィグがいまいち自由が効かないのは困りもの。もう少し操縦や攻撃のシステムは簡略化してほしかった。走りの感覚も大味で全体の状況がつかめないまま、どつきあうのが大部分なのも残念。

55

ゆかマン

複数のボタンを同時に使う操作が多くて大変そうに思いましたが、そういう操作はワンボタンにまとめられるので実際はそう複雑でもないです。ゲームそのものは思考とアクションがいい感じに配分されていて面白いんですが、「わかると面白くなる」部分が説明不足で、慣れるまでは何をやればいいのかがわかりづらく、なぜそうなったのかを理解する前になんとなく勝ったり負けたりを繰り返すことになるのがイマイチですね。

75

INDY500

■トミー
■RCG
■5月23日
■¥5,800

全米で大人気のモータースポーツ"インディ"がベースのリアルなRCG。

なんでもゆうこ

他のマシンとすれ違うときに、すっごいスピード感があって、ドキドキ。ハンドルが重めに設定されていたり、ムチャするとすぐにスピンしてしまうところがリアルなんでしょう、きっと。ただ、競うマシン数が30台もあるのに、ブロックがキツかったり、接触すると軽く300キロは減速したりするから、思わずゲンナリしちゃうこともしばしば。まあ、オプション画面でルールを変更できるから、気軽に遊べるゲームにもなるけど。

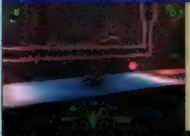
70

城イトム

グラフィック、音楽、スピード感などは文句なし。タイヤの消耗という概念の存在や、衝突の立て直しの極端なやりにくさなど、レースにつきまとう"ツラさ"を克服することに快感を感じるタイプ。その意味では上級者を意識しているけど、基本的に操作しやすいRCGなので、初心者でもとりあえず走りを楽しめるバランスになっている。セッティングなどの要素もあり、奥も深い。ただ、ネジコン対応なしなのは疑問だ。

75

スパイダー



■BMGジャパン
■A・RPG
■5月23日
■¥5,800

サイボーグ化されたクモを操り、壁や天井を自由自在に歩き回ってゴールを目指すACT。

TAC★

アクションは2Dなんだけど、3Dのグラフィックのおかげで、障害物に隠れて敵が見えない場所が多々あり。いいかげん使い飽きた言い回しになるけど、どうしようもなく洋ゲー的な難易度の厳しさがあちこちに見られる。このバランスに耐えられる人なら、サイバーな設定、クールな画面構成、カッコいいムービーなど、見るべきところも多く、覚悟した上でプレイするのならいいかも。というわけで、洋ゲーマニア限定っす。

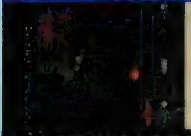
50

ゆかマン

サイボーグ化されたクモが主人公という、ダークでサイバーな雰囲気がたまりません。ただ、「クモならでは」のアクションが糸を出してぶら下がるくらいしかなく、結局ただのジャンプACTなんですよね。また、✚キーの操作をクモではなく画面に対して行う、というのもちょっと…。3Dなのに視点変更がないのもマイナスです。でも、海外モノって目の付け所は面白いのに、どうしてこうなっちゃうんでしょうねぇ…。

55

ケイン・ザ・バンパイア ～最後の選択～



■BMGジャパン
■A・RPG
■5月30日
■¥5,800

生き残るには相手の生き血を吸わなければならない、バンパイアが主人公のA・RPG。

城イトム

おどろおどろしく、ダークな雰囲気の平面タイプのA・RPG。時間経過の概念があるシステム、豊富なアイテム、行動範囲を広げられる"変身"など、かなり凝ったシステムになっている。ボリュームもタップリで、長く遊びたい人にはうってつけ。ただ、油断して力押しで進めようとすると、すぐ死んでしまうし、謎解きなどにも手間を要するため、かなり根性を必要とする。デキはいいと思うが、普通の人にはツライかも。

70

カッパ64

人間をぶった斬って血をチュ～ッと吸うアヤシイ快感。磔にされた人間の助けを乞う声がこれまたアヤシくて、そんな無抵抗の人間にチュ～ッとするのもサディスティックでいいキモチ。でもそれがグロテスクという感じじゃなくてなんとなくコミカルなのは、たぶんアメゲー独特の雰囲気があるからでしょう。そんな部分がクローズアップされるけど、実は歯ごたえのある謎ときがメインであることをお忘れなく…。

85

今回の総評&次回予告

前人気があまりなくて、レビューではばかに評価がよくて、その内に徐々に人気が高まっていくと、なんだかうれしくなります。うちの人たちって本当にやり込んでいるからね。(・手前みそ)

今回、レビューで評価を集めたのは、PS業界を引っ張る2大メーカー、ナムコとスクウェアの続編タイトルでした。まずは、久々に全員オススメのついた『エースコンバット2』から。前作のレビュー(『電撃PS VOL．6』)で指摘されていたような、ボリュームの少なさ、ロード時間の長さなどは問題なく解決されているらしいのでまずはご安心を。その上、あいかわらずの手ごろな難易度、マニアも納得の機体の充実ぶりと、幅広い層に楽しめるようになっているところは、さすがといったところでしょう。すべてのPSユーザーに自信をもってオススメします。『トバル2』も前作のレビュー(電撃PS VOL. 28)で いわれていたバランス面での問題はクリアされ、クエストモードもより楽しめるものに仕上がっているということ。ただし、こちらは、若干初心者にはとっつきにくい部分があるということなので、格闘ゲームファンにオススメしておきます。Part2では、『TILK』および、『ネオリュード』が、今回の掘り出し物といったところでしょうか。興味のある人は、プレイしてみてください。次号は、『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』などを予定。お楽しみに。

岩崎啓真

絶対のオススメ品は『エースコンバット2』。XB70バルキリーは出るわ、X29は出るわ、機体性能はハチャメチャだわと実際からするとメチャクチャもいいところだが、面白いのですべて許す。PSユーザーで、これを買わずにフライトファンと名乗ることはできない。なお、アナログスティック(決してコントローラではない)は必須である。あと『トバル2』は1人でも十分楽しめるので、個人的にはオススメしておきたい。

なんでもゆうこ

今回ダントツでおもしろかったのは『エースコンバット2』ですね。操作方法が簡単だし、そんなに難しいゲームでもないから、このシリーズをまだプレイしたことがない人は、ぜひぜひ遊んでみてください。ヤミツキになること請け合いです。『トバル2』のほうは難易度が高めなのでオススメにはしなかったけれど、買ってソンはないデキなので興味があればどうぞ。ムズ～いクエストモードですが、自分の腕をメキメキ上達させてガンバって。

ウォルフ中村

『エース2』は前作以上に楽しめた。操作がシンプルにまとめられているため、それこそ「エリア88」の登場人物になりきって(クフィルも登場(笑))遊べる。「ヘンにマニアックになっていたらどうしよう」と思っていただけに安心させられた。最終ミッションはクリアできない機体もありそうだけどね(私はA-10からF-14に乗り換えるはめに…)。『トバル2』は、難易度の高さに対する覚悟さえできていれば楽しめる。万人向けではないが、良質な作品だ。

Part2代表 ジュピター藤平

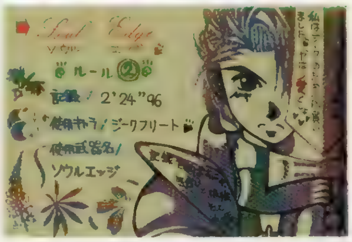
『エースコンバット2』や『トバル2』に関しては、きっと他のレビュアーの方々が述べると思われるので、ここでは本誌読者も気になっているだろう『あすか120%』に関して。まずアドベンチャーモードですが、気軽に1人プレイが楽しめなくなった反面、バリバリしゃべりまくる上、キャストも結構有名どころに変更されているので、声優ファンには魅力的かも。また、ロード時間が非常に短くなったので、快適にプレイできるようにはなっています。

ビックリPS新記録

今月は記録編

こだわりプレイを大切にする人が集う夢の宴へようこそ！

ここ「ビックリＰＳ新記録」のコーナーでは、ＰＳゲームで達成した記録を披露したい方を募集中。一生懸命がんばってくれた記録なら、レベルが高い低いに関係なく大歓迎しちゃうので、気軽に参加してみてね。この号が発売になる直前にも、スゴい記録や楽しい報告が山のように届いているので、それらを誌面の許す限り大紹介することにしよう。



▲こちらは速魚時雨さん（神奈川県）のおハガキ。やっぱり、愛こそ好記録誕生の最大の秘訣でしょう。

正式募集種目を中心に楽しい記録をドーンと大発表!!

ザ・挑戦者ランキング

〝最終発表〞とあるのは、募集をしめ切った正式募集種目、〝特別発表〞とあるのは、読者オリジナルルールなど、正式募集外の種目となっている。いずれの種目も、集計作業は続行していくので、新たなる記録報告も待っているぞ。

最終発表 レイジレーサー（ルール④）

優勝：安藤孝浩（大阪府）

優勝タイム：2'00"902（DRAGONE/MT/ネジコン有）
2位：秋元慶太（神奈川県）2'01"293（DRAGONE/MT/有）
3位：平出武志（長野県）…2'01"690（DRAGONE/MT/有）
4位：田所亮一（富山県）…2'01"706（DRAGONE/MT/有）
5位：佐藤大樹（埼玉県）…2'01"716（DRAGONE/MT/有）
6位：森　秋馬（愛知県）…2'01"744（DRAGONE/MT/有）
10位…2'01"859　20位…2'01"992　30位…2'02"281
40位…2'02"659　50位…2'03"862　60位…2'08"343
80位…2'09"430　100位…2'12"802　（参加者114名）

ハームフルパーク（ルール①） 最終発表

▲参加者の１人、愛知県の岩田匡弘さんのハガキ。

優勝した夏目氏のスコア………16,764,635点
2位：まう（神奈川県）………15,837,210点
3位：町村恭史（東京都）……14,803,452点
005位：12,009,705点　010位：11,204,827点
020位：10,129,734点　030位：09,491,343点
050位：07,940,795点　075位：06,057,203点
100位：03,469,943 点（参加者：114名）

お知らせ

この種目の入賞者には、声優の菅原祥子さん、菊池志穂さん直筆アイテムを含む、豪華賞品をお贈りします。後日、勝者の喜びの声などをレポートする予定ですのでお楽しみに!

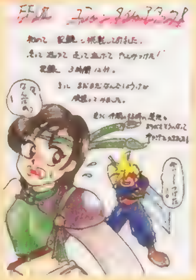
最終発表 ハームフルパーク（ルール②）

優勝：尾形俊（秋田県）…………3,188,967点
2位：木谷充宏（東京都）………3,175,278点
3位：谷川和孝（兵庫県）………3,073,891点
5位：2,866,409点　10位：2,592,889点
20位：1,433,367点　（参加者：31名）

最終発表 ハームフルパーク（ルール③）

優勝：谷川和孝（兵庫県）………6,321,942点
2位：岩田守弘（東京都）………5,476,479点
3位：近江亮（熊本県）…………5,475,699点
4位：5,378,825点　5位：2,345,959点
6位：0,772,027点　（参加者：７名）

特別発表 ＦＦⅦ～ユフィ♥タイムアタック～

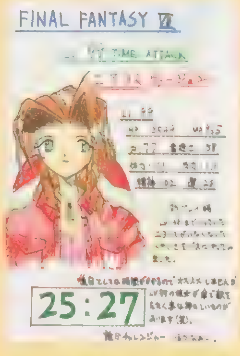

▶ままさん（千葉県）。記録を意識したときでないと、この手のドキドキ感は味わえません。結構、いいものですよね。

現在のトップ **菅野伸敬（東京都）**

《ルール》ユフィを仲間にしたあとにセーブした、セーブデータのタイムの早さを競うトップの菅野さんのタイム………２時間44分
2位＝2：47　5位＝2：55　10位＝3：01
20位＝3：22　30位＝3：54（参加者42名）
【ユフィ♥デートアタック】ユフィとデートする直前にセーブ、その早さを競う
現在のトップ:青い☆車（青森県）２時間54分

特別発表 ＦＦⅦ～自慢のキャラの披露宴～

がんばって育ててくれたキャラの自慢も大々的に受け付けちゃうぞ。タイムやスコアだけでなく、「ここまでガンバリました！」という成果を認めるのも、この「ビックリＰＳ」のセールスポイントだ。



▲キャラの性質上、エアリスを育てるのは、かなり大変だったはず。ここまでがんばってくれたオメガ・コアさん（広島県）はスゴい！

◀川向伸二さん（山口県）の報告ハガキ。このティファは、強さはもちろん、そそがれた愛情でも日本一かもしれませんね。

特別発表 ＦＦⅦクリアレベル最低アタック

植田智浩（静岡県）「クラウド、レベル８で究極リミット技〝超究武神覇斬〞をマスター、ステータスすべて255、マテリアなし、初期装備、このまま最終ボスを倒す」を達成
※これぞ究極の記録。凄すぎる!!

特別発表 ＦＦⅦ その他

【Ｇバイク】現在のトップ：尾崎陽（長崎県）25,600点（参加者62名）【チョコボ・レース】レースをビデオにとり、タイムを計測。Ｓランク、ショートで、スタミナ回復は厳禁。
永田小百合（長野県）31"181

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、149～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

特別発表 トゥーム・レイダース〜インカ・タイムアタック〜

インカ面（4エリア）の合計タイムを競う。現在のトップは、竹間祐介氏（東京都）で、記録は右の通り。たくさん記録が集まれば、さらに追加発表を予定。参加待ってまーす。

Cave ……………………… 3分22秒
City of Vilcabamba …… 5分05秒
Lost Valley …………… 6分15秒
Tomb of Qualopec …… 6分06秒
インカ面タイム合計：20分48秒

特別発表 トゥーム・レイダース〜超人領域への到達〜

「超人領域への到達」とは、恐るべき腕前の成果を発表する種目。今回紹介するのはＯＮＹＸ氏（千葉県）の報告で、『トゥーム』において「補充した弾薬・体力回復を１回も使わずに最終戦まで行く」というもの。体力回復（小）59個、ショットガン92発がすごい。

◀各アイテム（弾数）の所持数が驚異的！

特別発表 そのほかにもアツく楽しい記録がいっぱい

【ドラキュラＸ：タイムアタック】《ルール》最終セーブポイントまでの到達タイムを競う。
◆リヒター使用：団上一幸（愛媛県）13分09秒（※マップ達成率24.5％）
◆アルカード使用：ＢＣＢ（神奈川県）１時間４分４秒（達成率不明）

【海腹川背・旬：タイムアタック】《ルール》クリアのタイムを競う。
中村直人（島根県）…１分59秒61（0-11-23-14-15-35-24-29-30-END）

【パラッパラッパー】《ルール》メニューのハイスコア表示をステージ別に競う。ＳＫＶ−ＶＩ（東京都）
〈１面〉5,272点　〈２面〉4,211点
〈４面〉4,237点　〈５面〉5,772点
〈６面〉6,091点

【ナムコミュージアムVol.４】
◆源平：３種の神器入手タイム
今井賢司（埼玉県）………７分35秒
◆源平：クリアタイムアタック
今井賢司（埼玉県）………９分58秒

人気種目の全参加者記録を発表中！

キミの順位も即判明

Vol.46で最終発表のあった「ＦＦⅦ（スノーボード初級）」と「ソウルエッジ（ルール①と②）」では、参加者全員の名前＆記録＆全国順位を発表しちゃうぞ。これは希望者の〝全員〟に行うサービスなので、奮って申し込んでみよう。とは言っても、１枚の応募券で取り寄せられるのは「ＦＦⅦ」「ソウルエッジ」の全国順位表どちらか一方だけなのでご注意を。応募券はVol.46にも付いているので、よろしくね。

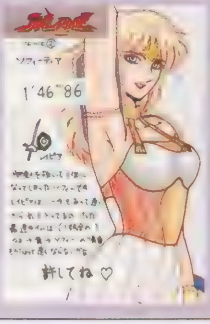
申し込み方法は？

申し込みに必要なものは、①返送用の封筒（90円分の切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分の宛名も書くこと）、②「ＦＦⅦ」「ソウルエッジ」のどちらの全国順位表を希望するのか、③158ページ左下にある応募券（切り取って同封しよう）の３点だ。以上を封筒に入れ、「ビックリＰＳ全記録発表係（住所は下を参照）」まで送ろう。しめ切りは６月30日（当日消印有効）まで。このチャンスを見逃すな！

アツい人の戦闘記〜鈴木幸子さん〜

「Vol.46の発売日の朝、元バイト先のコンビニに走って、ページをめくってみたら…きゃー、私の名前があったーっ!!　嬉しくってパートの人にも見せまくって大騒ぎ。その日は会社でも、見せびらかしてました。でも、男性の方って一体…。あんなタイムを出す方法、教えてほしいな。」

このコーナーを思う存分楽しんでいただいて、嬉しい限りです。ちなみに、お尋ねの件については、近々ビッグな企画を発動予定。期待して待っていてくださいね。



◀すべての申請ハガキにステキなイラストをつけてくれた鈴木さん。本当にありがとう。

キミの"ガンバリ"も聞かせてね

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや、コーナーへのご意見やコメントなどをつけてくれるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール

申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書こう（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めているぞ）。ハガキなど１枚につき、１人ぶんの１申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

目下募集中 雷電ディー・エックス

ルール 上級モード、難易度ノーマルのスコアを競う。設定は基本的に自由だけれど、ボムや残機は初期状態にしておかないと記録をセーブできないので注意しよう。

申請記録 『雷電ディー・エックス』と明記して「スコア／初期装備のボム（赤か黄色か）」を書こう。できれば、申請プレイをビデオにも撮っておいてもらえると嬉しい。

しめ切り▶7月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 ソウルエッジ〜サバイバルモード〜

ルール③ サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用キャラは裏技使用時も含むどのキャラでもＯＫで、エッジマスターモードで入手した武器の使用も可だ。

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール③／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うぞ。

しめ切り▶7月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

募集開始 INDY500

ルール 「TIME ATTACK」モードで、「SEA SIDE」コースの４周トータルタイムを競う。車のセッティングほか、設定は最初から選べる範囲でご自由に。

申請記録 『インディ500』と明記して「トータルタイム／使用した車（色）、車のセッティング状態」を書こう。出したベストタイムの手元の保管（セーブ）も忘れずに。

しめ切り▶8月14日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

掲載予定
6月3日必着まで▶Vol.50で発表
7月4日必着まで▶Vol.52で発表

次号の予告 ゲームを通してプレイヤーが作りあげた"芸術"を大紹介!!

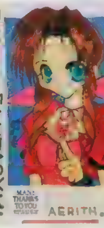
●「エースコンバット２」や「トバル２」でも記録を募集する予定。ただ今プレイ中の人は、今から腕を磨いておくといいかも。●基本的に記録の申請はハガキで受け付けているけれど、「どうしても見てほしい！」という場合にはメモリーカードを送ってくれても構わない。ただし、その場合は①セーブデータの詳しい説明、②返送用の封筒（切手も貼り、自分の宛名も書くこと）も必ず同封してね。返送用の封筒がないメモリーカードは〝基本的に返却しない〟ので注意するように！（入賞者など、編集部からメモリーカードを送るようにお願いした場合は別です）。

4色奴隷 COLORのどれい

本当の色はどんな色？　男は黙って4C勝負。女も黙って4C勝負なのです。裸のハガキでドカーンとぶつかりあうー　それがボクラのド根性。っていったいなに？

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cどれい」係

▲新潟県　みけ子さん：ＳＳと違ってモンスターに名前つけられるのが○です。



◀岡山県　かんざきゆうやさん：美味しそうなチョココロネです（笑）。

◀東京都　ウニマルさん：ものスゴイ胸ユレなマリー。もうちょっと若いときなら人気大爆発？　だったかも……です。

◀千葉県　木村吉伸さん：イリーナの目ってものすごく特徴的ですよね。これであの性格ですから。ファン多いです。

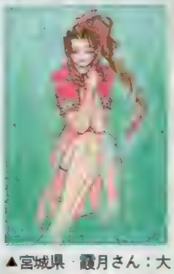
▲愛知県　桜井秀之さん：バリバリにしゃべるのがステキです。

▼福島県　橘佳珠沙さん：耽美……マザコンですし彼。

▲福島県　くさかべゆかりさん：ユフィのイメージカラーは緑。同感です。

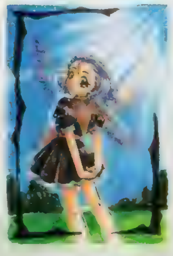
▲福島県　あまいくりさん：ティファはともかく確かに2人は。

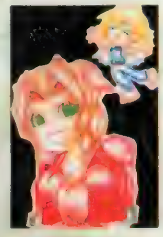
▼宮城県　うつのみやさおりさん：逆光の中に立つ彼女なのです。



▲宮城県　霞月さん：大切なモノがあるのです。たくさん。

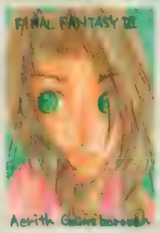
▼北海道　ＴＯＭＹさん：妖精のように可愛いわけで……。ね？





◀東京都　晴菜さん：クラウドの目がいい感じです。

◀神奈川県　せつなさん：ペンダントで変身とか……しないですね。



◀大阪府　しまのりうみさん：淡い感じがＣＦの一部分のようです。

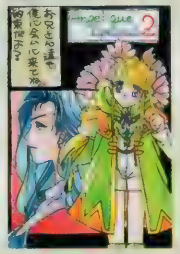
◀神奈川県　有久翼さん：カエルの横顔がニヒルなのです。

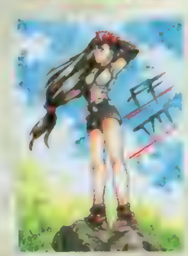
▲兵庫県　茅雨ヤカナさん：ナナキがいい感じです。

▼茨城県　美波さん：タークスのコスプレ？似合います。

▲三重県　２８８さん：悲しいいけど温かい。ヒロインですから。

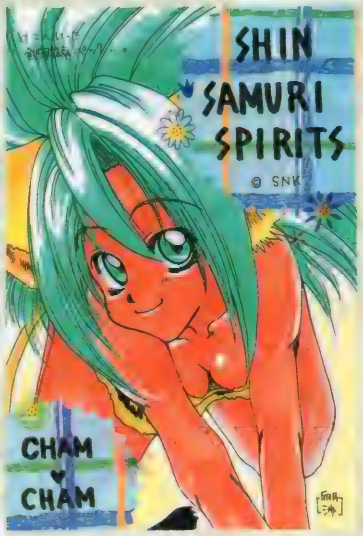
▼愛媛県　天海十流さん：全国のお兄さんたちにお願いですね？





▶兵庫県　蒼龍聖羅さん：彼女のしゃべり方はかなり特徴的ですよね。

◀愛知県　こびとねこさん：いい風が吹いていそうです。



▲東京都　橘チャムさん：チャムチャム。「剣客指南パック」よさそうですよね。声は今やマルチメディアクリエイターの千葉麗。パクパクの「キー」は当時のマネージャーさんらしいです。「サムライＲＰＧ」でもしゃべってます。ちょっと懐かしいです。

▲神奈川県　走馬あづみさん：三つ編みが似合ってます。白魔導士。

▼大阪府　ＭＳ鴉さん：ゾンビと記念撮影はちょっと……。

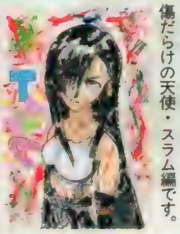
▲京都府　ますちさん：女の子は大変です。やっぱり。ねぇ。

▶京都府　つくば山さん：エリーはとにかくかっこよさげです。

▼埼玉県　古狼さん：「サイバースレッド」いいですよね。

◀滋賀県　いかずしさん：なぜさびしいんでしょう？

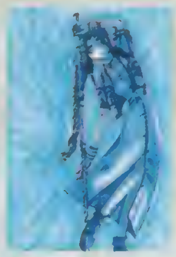
◀福岡県　璃吉さん：シレーヌのマーシャルアーツなのでした。



◀広島県　井上喜久子5号さん：傷だらけの天使・スラム編です。

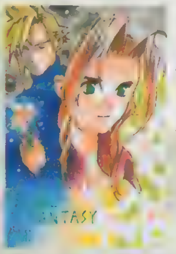
◀長野県　楠本由貴恵さん：一部で結構人気の「ドキプリ」。

4色奴隷

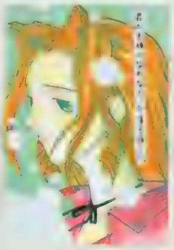


◀京都府　くろうどさん：これからライフストリームに巻き込まれていくのでしょうか？

▲新潟県　りるひなさん：「Vフォース」ＳＬＧとしては難易度低いので、苦手でも頑張ればきっとクリアできますよ。



◀山形県　週末の怪人さん：何を見てるんでしょうねぇ？　もっと知りたかった気もします。

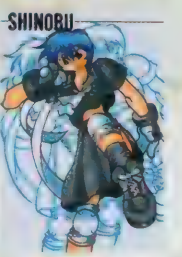


◀東京都　祥人さん：「ナゼそうしたか？」の部分がもう少し語られると良かった気がします。

▲青森県　まめさん：この辺のキャラが好きな人は主人公がパーティから外れないのが悲しかったりします。女の子だけパーティも組めないですし(笑)。しかしヴィンセント……かっこいいんですけどねぇ。あのリミットブレイクは……。

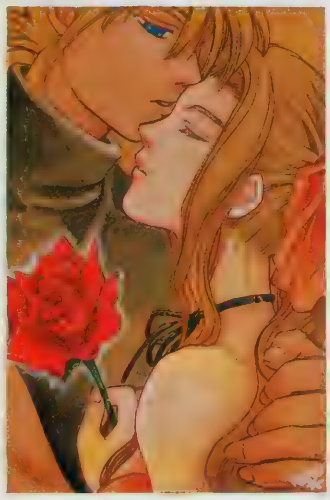
▶東京都　谷川蛍雪さん：職業の多さが魅力ですよね。ちゃんとグラフィック変わります。

▶埼玉県　クロリーさん：強くなりました。「エクセレント」。これで勝てます(笑)。

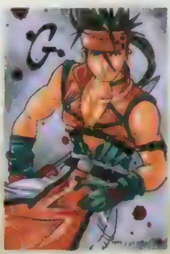


▶山口県　水原明さん：零式は威力ありすぎですよね。まるでサテライトキャノン。パーティも大ダメージ。

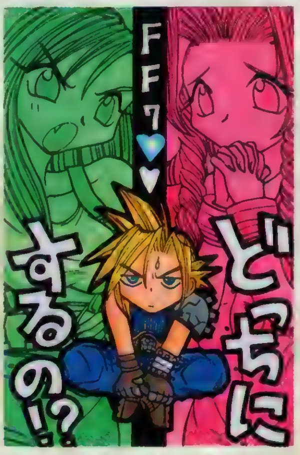
▶東京都　パー子さん：クラウドが目を開けてるのがなんとなくリアルな気がします。額にキス、頬にキス？　思いが中途半端なうちに……。



◀長野県　湖山たみさん：続報がなかなか届かないのです。まだでしょうか？　ねぇ？



▶愛媛県　tkeさん：色替えはかなり遊べます。編集部でも若干名熱く盛り上がってました。



▲埼玉県　裕木康隆さん：煮えきらない、決めきれない、どっちもいい娘だと特に…ってとこでしょうか？

▶神奈川県　？の種さん：実写版どうなるんでしょう？

◀茨城県　まみこさん：イロイロ持ってるわけですね。

▲千葉県　S・風雅さん：ルクレッツィアさんが、美人だったんですね。きっと。いや、宝条も若い頃はブイブイ言わせてたのかもしれません。ヴィンセントに勝ったわけですから。しかし……子供時代の環境、教育って大事ですよねぇ(笑)。

移植化計画出張版

移植化計画は読者様の希望ハガキをメーカーさんに持っていってお願いするコーナーなのです！

移植希望はこのコーナーで紹介中です。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送ってください！　今号は一部で超ウワサのパソコンゲーム「電影少女」を取り上げています。詳しくは今号245ページを見てね！

▼千葉県　貴水比呂さん：移植も新作も両方欲しいです。

▶神奈川県　M・K・D・3rdさん：こんだけ小さいとかなり可愛いですよね。服着せて遊びたくなりますよ、きっと。

▼愛知県　どんどぐ子さん：ボスマヌケでステキなんですよねぇ。

▲滋賀県　ごぢうりさん：資料集めに弟さんの協力はステキですね。

▲大阪府　琴麻るきさん：強力な魔物を召喚できるんでしょうねぇ。それにしてもこの角はいったい……もしかして自分も魔物？　かなり謎です。『ＦＦＴ』ジョブチェンジかなり奥が深そうで期待大なのです。シナリオもいいでしょうし。

▲福岡県　璃吉さん：ツォンさんは……何歳なんでしょうねぇ？

▼千葉県　箱男さん：彼強すぎです。特にソウルエッジ持たせると敵無し。

▲滋賀県　ごぢうりさん：久美ちゃん、声が可愛くなってます。

キを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。あて先　〒101 東京都千代田区神田駿河台１-８ 東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４Ｃど」係

PlayStation
キレイで遊べ！
3D-Kaleidoscope
BABY UNIVERSE
プレイステーションで遊ぶ"3次元万華鏡"の登場！
音楽CDで遊べる3次元万華鏡ワールド、「BABY UNIVERSE」。プレイ中いつでも音楽CDにチェンジできるから、
好きな曲にあわせて画面のなかの不思議なビジュアルを自由自在にコントロール！
音楽CDからひろがる不思議ワールド。
6.20 ON SALE
PRODUCED BY FUMIYA FUJII
ART DIRECTION: SEE GEE GEN , GAME DESIGN: TAKUMI FUNADA
SCPS 18006　標準価格￥4,800(税抜)
©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

シトシト雨降る季節は、お家でゲーム。だけど、詰まったりするとイライラするもの。このコーナーはそんなアナタのイライラとジメジメを、いっぺんに解決！

©HECT 1997

ライアット・スターズ

キャラクターの育成に重点を置いた、本格的S・RPG。今回はシステムからストーリー攻略まで、そのすべてを公開！

ジャンル	S･RPG	価格	¥6,800
メーカー	ヘクト	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	5月2日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

数人のキャラでパーティを組み、1ユニットとなる……といった、システム面は某ゲームに似ている。だが、SSやジュエル（お金）で自分の好きなようにキャラを成長させられるシステムなど、従来のS・RPGとはひと味違うゲームに仕上がっているのだ。ストーリーがほぼ一本道（多少の分岐はあるが、ストーリーにはあまり影響がない）なのと、（好みにもよるが）グラフィックがイマイチなのが残念。でもまぁ、それらを差し引いても十分楽しめるゲームなことは確かだ。（薔薇の刻印とうききき）

これでカンペキ！　キミも今日から『ライアット・スターズ』マスターだ！

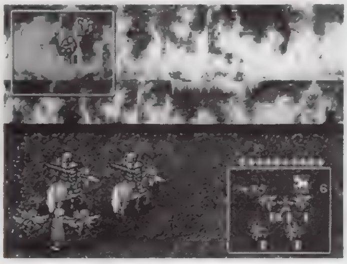
基本システム編

このゲームで特徴的なシステム「SS」にスポットを当てて攻略していこう。

◉「Super Star Ability」の仕組みを理解しよう

「Super Star Ability（以下SS）」は、このゲームの戦闘を有利に進めるうえで、もっとも重要な要素といえる。ここでは、そのSSについて詳しく説明していこう。不利な状況を覆す便利な必殺技＝SSだが、どうすれば覚えるのか？　答は「功績レベル」とキャラのレベルを上げること。つまり、いくらジュエルを使ってレベルを上げても、戦闘で活躍して功績レベルを上げないと覚えないのだ（ただし、キャラクターのクラスによって覚えるものは決まっている）。もう1つ、スーパージュエルというアイテムを使えば1個につき1つ、SSを覚えさせることができる。ただ、このアイテム自体かなり貴重品なので、使いどころを誤ると泣きを見るぞ。

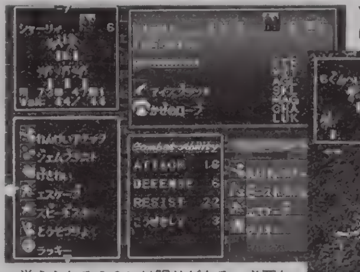
下に覚えることのできる全SSのデータを掲載する。なお表内の（※）が付いているSSは戦闘中に使用するものではなく、ユニットリーダーが持っているだけで自動的にその効果があるもの。また、スピードスター、とうそつりょく、ラッキーにあるレベルとは、SSのレベルのことなので注意。



▲SSを使えばどんな強敵にだって、立ち向かえる。SSの数が多いキャラをリーダーにしよう。

使えるSS技能はどれだ？

いろいろあるSSだが、なかでもっとも便利なのは「エスケープ」。「戦闘から逃げるだけ」なので地味に思えるが、実はこれが重要。リーダーがこれを持っているユニットはパワーストーンがある限り敵の攻撃を受けないのだ。瀕死のときや間接攻撃を受けたときなど、かなり重宝するぞ。ほかには移動力がアップする「スピードスター」、移動が相手ユニットに左右されない「ステルスウォーク」なども重要。主人公やメインキャラには、スーパージュエルを使うなどして必ず覚えさせておこう。また、魔術師系のリーダーはいろいろな魔法を覚えさせるより、各魔法のレベルを早めに上げる方がいいぞ。



▲覚えられるSSには限りがある。必要なものはスーパージュエルで覚えさせよう。

▼何をされても逃げられる「エスケープ」はかなり便利。早めに覚えさせよう。

名称	レベル	効果
レイブパニッシュ	1～2	敵1体を乱舞攻撃
エナジーバースト	1～2	敵全体に気弾乱射
ソードダンシング	1～2	敵1体を乱舞攻撃
ソニックブーム	1～2	敵全体を飛び道具で攻撃
ねらいうち	1～2	敵一体を攻撃
みだれうち	1～2	敵全体に矢を乱射
ナイトスプラッシュ	1～2	敵単体を連続攻撃
ロイヤルチャージ	1～2	ユニット内の騎兵全員で突撃
ハードヒット	1～2	敵1体を攻撃
れんけいアタック	1～2	リーダーがユニット内のキャラと連携攻撃をする
ジェムブラスト	1～2	パワーストーンをジェムに変える
スーパーヒーリング	1～2	ユニット全体のHPを回復する
ファイアストーム	1～2	敵全体を火炎系の魔法で攻撃
ブリザード	1～2	敵全体を冷気系の魔法で攻撃
サンダースフィア	1～2	敵全体を電気系の魔法で攻撃

名称	レベル	効果
オーラスマッシャー	1～2	敵全体を神聖系の魔法で攻撃
イビルフォース	1～2	敵全体を暗黒系の魔法で攻撃
ポイズンミスト	1～2	敵全体に麻痺の魔法をかける
フォッグオブテラー	1～2	敵全体に石化の魔法をかける
パワーアップ	1～2	ユニット内の全キャラの攻撃力がアップ
バリアシールド	1～2	ユニット内の全キャラの物理攻撃に対する耐性がアップ
マジックシールド	1～2	ユニット内の全キャラの魔法攻撃に対する耐性がアップ
スピードアップ	1～2	ユニット内の全キャラの素早さ、移動速度をアップ
げきれい	1～2	ユニット内の全キャラの攻撃力がアップ
エスケープ	──	戦闘から確実に逃げ出せる
スピードスター(※)	1～2	ユニットの移動力がレベル分アップ
とうそつりょく(※)	1～2	ユニットのウェイト値がレベル×10ダウン
ラッキー(※)	1～2	アイテムを拾う確率がレベル×5%アップ
ビーストテイム(※)	1～2	中立のモンスターを説得できる
ステルスウォーク(※)	──	敵ユニットの影響を受けないで移動できる

ポイント Q&A

Q：SSはたくさんの種類がありますが、どのキャラがどのSSを覚えるのですか？

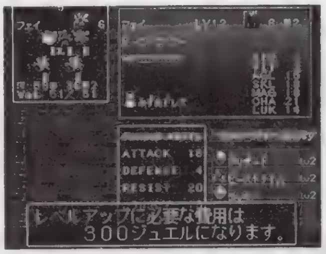
A：一番簡単な見分け方は、スーパージュエルを使ってみればわかる。知りたいキャラに合わせると、「どのSSを覚えさせますか？」と聞いてくる。このとき表示されるSSがそのキャラの覚えられるSSだ。もちろんこれはキャラのクラス（職業）によって変化する。クラスチェンジ後はチェックしておこう。

キャラクター育成編

キャラの成長は楽しみなもの。そんなアナタのために失敗のない育成法を伝授。

◉ムダのないキャラ育成を心がけよう

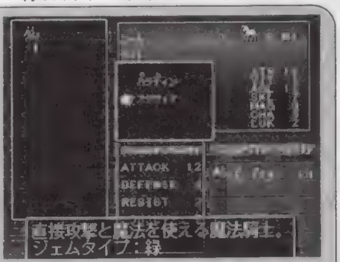
このゲームではキャラ育成が、かなり自由になっている。キャラの育成方法は、「ユニット」、「キャラクター」、「パラメータ」と、大きく分けて3通り。基本的にはユニット全体をレベルアップさせる「ユニット」がオススメ。「キャラクター」は新たに加わったキャラなど、ユニットのレベルを平均化させる場合に。「パラメータ」は、クラスチェンジで足りないステータスだけを上げたいときにのみ、行うようにしよう。



▲SSの習得度と同様、各パラメータの上がり方も「功績レベル」が高ければ高いほど増える。育ったキャラは死なせないようにしよう。

クラスチェンジについて

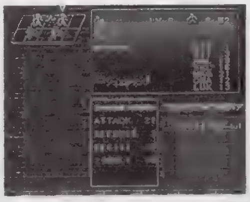
特殊な条件（ステータスやアイテムなど）が必要な場合もあるが、基本的にレベルが10になると、クラスチェンジを行うことができる。キャラのレベルは99まで上げられるので、するかしないかはプレイヤーしだい。では、どのタイミングでクラスチェンジをするのが良いのか？　結論だけを言うと「レベル10になった時点」で、早めにクラスチェンジをするのが最も効率がいい。覚えるSSが増えたり、能力値の上限が上昇するからだ。



▲クラスチェンジをする際は、クラス選択のとき△ボタンを押すと、どういうクラスか教えてくれる。マメに確認しておこう。

◉激戦を乗り切るユニットを作るために

理想は前衛に防御力の高いキャラ×3、後衛には魔法使い系×2というのが望ましい。前半では魔法使い系が少ないので、アーチャーなどを代役にしよう。また逆に、敵に魔法使いが多くなる中盤は、アーチャー系を多く配置したユニットが有利（呪文を唱える前にダメージを与えられる）だ。


◀ユニットはできるだけ5人になるように組もう。

◀最初のうちは2人だけでも、けっこう戦えるのだ。
▶敵に取られる前に、アイテムを手に入れるためには必要。

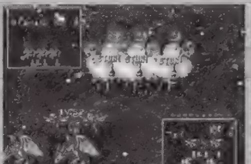
ウイングナイト隊は必須

ゲームがある程度進むと、マップにアイテムをもらうことのできるポイント（小屋や洞窟など）が出現する。当然敵もこのポイントを狙ってくるので、確保するには足の速いユニットが必要になってくる。そこで活躍するのが、移動力もあり、地形も無視して進めるウイングナイト。第1章の4話目ぐらいまでに1～2体のウイングナイトを作っておくことをオススメする（強いので1人だけのユニットでもなんとかなる）。

ユニットのリーダーは慎重に決めよう

リーダーには、レベルやステータスに関係なくどんなキャラでもなれる。普通はSSをたくさん覚えているキャラがなった方が有利（戦闘中に使えるSSはリーダーが覚えているものだけ。当然リーダーがやられてしまうと、ほかのキャラが生きていても、回復するまでそのユニットはSSを使うことができない）。オススメはエスケープを覚えることのできる、剣士系やアーチャー系のキャラだ。また、対ボス専用に全体攻撃魔法が使える、魔法使い系がリーダーのユニットも便利だ。

◀一応モンスターもリーダーになれるけれど、SSがないのでオススメしない。


◀SSさえ使えれば、バックアタックや間接攻撃されても一方的に勝てるのだ。

全キャラクタークラスチェンジ表

クラスチェンジはキャラのレベルが10以上になることで可能（➡で表されているもの）。ただし、特殊な条件が必要なものは、クラス名の下にその条件がある（⇢で表されているもの）ので、ぜひプレイの際にはぜひ参考にしてほしい。

人間系

クラスの種類は多いが、イマ1つ攻撃力に欠ける種族。ちなみに主人公は1段階しかチェンジできない。

武闘家	➡マーシャルマスター	
剣士	➡勇者	➡ソードマスター
	⇢アーマーナイト（LV10・VIT5以上）	➡シェルナイト
重剣士	➡アーマーナイト	➡シェルナイト
	⇢勇者（LV10・AGL10以上）	➡ソードマスター
フェンサー	➡ヴァルキリー	➡フレイア
	⇢アーマーナイト（LV10・VIT5以上）	➡シェルナイト
アーチャー	➡スナイパー	➡サジタリス
	➡ハンター	➡レンジャー
ナイト	➡パラディン	➡サイレントナイト
	⇢ウイングナイト（LV10・CHA20以上）	➡ペガサスナイト
	➡スクワイア	➡ロード
魔術師	➡アークメイジ	⇢ウィザード（ちしきのしょ）
	➡セイジ	⇢ウォーロック（ちしきのしょ）
	⇢スクワイア（LV10・STR10以上）	➡ロード
ソーサレス	➡ウィッチ	⇢フォーチュンテラー（ちしきのしょ）
	➡ビーストマスター	⇢エンジェリック（ちしきのしょ）
	⇢スクワイア（LV10・STR10以上）	➡ロード
フリーナイト	➡ビーストナイト	
	➡ドラグーン	
ファルコナー	➡ドラゴンテイマー	

※魔術師系の最上位クラスになるには、「ちしきのしょ」が必要。だがこのアイテム、手に入れられるのは1つのみ。つまり、1人しかクラスチェンジできないのだ。ここでは、それらクラスの違いを説明していこう。
●ウィザード……火、氷の攻撃魔法を使う。SSのイビルフォースは強力。
●ウォーロック……イビルフォース以外の全魔法を使いこなす。スーパーヒーリングを覚えるのは、かなりデカイ。
●フォーチュンテラー……ウィザードの女性版。さらにオーラスマッシャーまで覚えるぞ。
●エンジェリック……ウォーロックの女性版。スーパーヒーリングを覚えるが、魔法は少なめ。

亜人間系

妖精はユニットにいると、パーティアタック時に回復してくれる。リリス&デビルロードはかなり強力。

ホビット	➡ブラウニー	⇢オウガ（しんかのきのみ）	➡アトラス
リザードマン	➡トログロダイト	➡ドラコニアン	
ダークメイジ	⇢デビルロード		
サキュバス	⇢リリス		
ダークナイト	⇢ダークガーディアン		
ピクシー	➡フェアリー	➡シルフ	⇢エアリア（LV10・AGL30・CHA30以上）
	➡サテュロス	➡セイレーン	

※ダークメイジ、サキュバス、ダークナイトのみクラスチェンジにはレベルが20以上必要なので注意。

モンスター系

ジュエルビーストやリッチ、アスタロットなどは、後衛に配置するとかなり強いぞ。

エルフキャット	➡ケットシー	➡アサシンキャット	
	⇢カーバンクル（しんかのきのみ）	⇢ジュエルビースト（LV10・MAG30・LUK20以上）	
キラーウルフ	➡ヘルハウンド	➡フェンリル	
ベビードラゴン	➡バジリスク	➡ドラコリスク	
	➡ファイアドラゴン	➡シャドードラゴン	⇢ティアマット（LV10・STR30・MAG30以上）
		➡ルビードラゴン	⇢サラマンダー（LV10・STR30・VIT20以上）
	➡フロストドラゴン	➡プラチナドラゴン	⇢バハムート（LV10・STR30・LUK20以上）
		➡クリスタルドラゴン	⇢ケルブシルフ（LV10・STR20・AGL30以上）
グレイウーズ	➡スライム	➡ハームプティング	
	➡ゼラチナスキューブ	➡メビウスキューブ	
	➡ローバー	➡シュリーカー	
ゴーレム	➡ストーンゴーレム	➡コロッサス	
	➡アイアンゴーレム	➡センチネル	
スケルトン	➡スカルナイト		
レイス	➡スペクター	⇢リッチ（やみのもんしょう）	
ウィスプ	➡ネルガリ	➡カロン	
	➡エンゼルビースト	➡アスタロット	

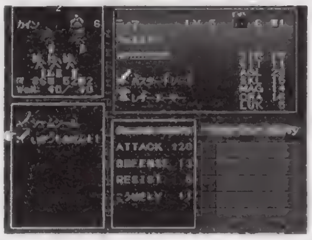
※ドラゴンを育てるなら、ケルブシルフがオススメ。間違っても最初のクラスチェンジでバジリスクを選ばないように。カーバンクル&ジュエルビースト、レイス系、ウィスプ系は後衛でないとその実力を発揮できないぞ。

ポイント Q&A

Q：ユニットの移動タイプはどのようにして決まるのですか？　何か法則のようなものがあるのなら教えてください。
A：ユニットの移動タイプは、ユニット内のキャラの移動タイプの中で「一番不自由なもの」に合わされる。飛行、低空、軽装、水陸、通常、馬、機械、重装の順でだんだん「不自由」になっていく。ウイングナイト×3（飛行）、フェアリー（低空）、ゴーレム（重装）のユニットなら、移動タイプは「重装」になるというわけ。

シナリオ攻略編

メインストーリーの全シナリオの隠しアイテムの位置座標と重要なイベントや難易度が高いと思われるステージのワンポイント攻略。なお、表内の座標は横軸：縦軸で表されている。例えば（14：7）だったら、カーソルをマップの一番左上に合わせて、右に14つ、下に7つカーソルを移動させた地点にアイテムがあるというわけ。また、（※）が付いているアイテムは、小屋や洞窟などでもらえるものだ。

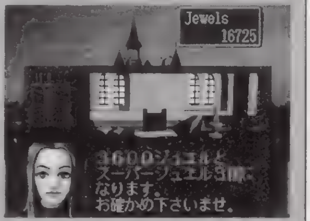


▶武器や鎧などの装備品は、ムリに買わずに拾ったアイテムだけでも何とかなる。その分、浮いたジュエルはキャラ育成などに回そう。

部隊は少数精鋭でOK

全シナリオを通して、手に入れることのできるジュエル（資金）は意外と少ない。そのためユニットは4～5隊程度の「少数精鋭」にとどめておいた方がいい。このゲームでは、キャラの成長はジュエルに頼ることになるため、部隊が多いとキャラの成長が遅れ、引いては部隊全体の弱体化につながるのだ。

そのほかでは、主人公にはスピードスター&ステルスウォーク、そしてエスケープのSSはスーパージュエルなどを使い確実に覚えさせておこう。アイテム入手のため、ウイングナイトも早めに作っておこう。



▲キャラが死んでしまったら、保険屋へ行ってみよう。多額のジュエルがもらえるぞ。また、スーパージュエルがもらえる場合も。

全41マップ シナリオフローチャート

序章「嵐の中で」

①嵐の中で

1：4	バスタードソード
14：7	パワーストーン2個
8：8	パワーストーン2個

第1章「結成! 第9軍」

①ファーストミッション

2：3	カルボナイト
7：5	こびとのメイス

②前線

11：6	300ジュエル
16：3	しんかのきのみ

③救援

12：2	アイスブランチ
16：5	ジェムストーン
2：1	スーパージュエル(※)
12：12	1000ジュエル(※)

④ベルディーザの魔女

4：11	パルチザン
16：6	してんこうせき

⑤妖精の森

8：4	ジェムストーン
21：12	きたかぜのシロップ
1：1	みずのドレス(ぎんのくびかざり)(※)

左上の赤い小屋に行くと「みずのドレス」がもらえる（王女が行った場合は「ぎんのくびかざり」）。クリア後にフェイが無事ならそのまま仲間に加わる。

⑥もしも願いがかなうなら

3：7	カルボナイト
20：2	カジノのメダル100枚
2：15	フレイムソード(※)

⑦新兵器

5：2	してんこうせき
17：13	カルボナイト
3：1	いかずちのゆびわ(※)
12：16	エルフィンボウ(※)

第2章「進撃!」

①発端

10：5	してんこうせき
16：7	600ジュエル

②研究所

10：11	カルボナイト
14：17	ジェムストーン
3：5	カルボナイト
3：2	ジェムストーン(※)
13：6	してんこうせき(※)
21：17	サンダーメイル(※)

選択により分岐

③－A 誇り高き一族

20：6	300ジュエル
7：4	ウォーハンマー

③－B 亡霊の住む森

13：8	ジェムストーン
20：12	400ジュエル

最初の分岐ポイントはどっち?

ここの分岐ポイントはどちらに行っても、ストーリーには影響はない。だが、「誇り～」ならクリア後リザードマンが雇えるようになる。「亡霊～」はボスのマヤを倒したあとの選択で「命を助けた」場合にのみ「古びた館」で、強力なアンデット、スケルトンとレイスを雇えるようになるのだ。この2つのマップは難易度も変わらないので、先のことを考えるとここの分岐では「亡霊～」へ行き、アンデットを雇えるようにしておいた方が何かとお得だ。

選択により分岐

④－A タイムリミット、3時間

13：3	カルボナイト
5：11	しのびのころも

タイトル通り、3時間経過前にクリアする（コーサカスの街に主人公が入る）と、武闘家のシロンが仲間に加わる。

④－B 駿馬の国

20：9	くろきしのやり
19：0	してんこうせき
3：2	いかづちのけん＋1(※)

ニールは、主人公で説得し仲間にすることができる。また、中立のカーバンクルはフェイで説得し仲間にしてあげよう。

⑤激突

19：10	グリンジェムソード
14：5	アルティマイト
11：18	ほのおのよろい(※)
3：1	ぎんのうでわ(※)

選択により分岐

⑥－A 砂漠を越えて

2：1	トクロフのやり
19：14	せいりゅうのウロコ

「激突」でアルフレッドを助けていれば、オープニング後にウイングナイトのベアトリスが仲間に加わる。

⑥－B イフリート

15：10	カルボナイト
17：4	してんこうせき

右下の赤い小屋に行くと、ファルコナーのシャーリーが仲間になる。彼女は、中立モンスターを説得できるSS、ビーストテイムを持っているので、きっと役に立つぞ。

次ページの⑦「紅の騎士」へ

ポイントQ&A

Q：戦闘シーンで、魔法を使ったとき「LV.1」とか「LV.2」とか表示されますが、あれはいったいなんなのでしょう？ 気になります。

A：それは、魔法のレベルを表しているのだ。レベル1が単体攻撃魔法で、2が全体攻撃魔法(威力小)。3も全体攻撃魔法(威力大)。どの魔法を使うかは、クラスによって変わるが、妖精の補助魔法でレベルを上げることも可能（フェイが登場時から全体魔法を使うのはそのため）。

⑦紅の騎士

15:0	800ジュエル
27:8	してんこうせき
17:16	かぜのマント(※)

⑧侵攻

3:1	してんしのけん
1:17	いかずちのヤリ＋1
1:19	フレイムボウ＋1
29:9	メンバーカード

前の「紅の騎士」に比べると比較的簡単なマップ。ここのアイテムはすべて宝箱の中にある。また、マップ右の井戸でHPを回復させることができるぞ。

第3章「策謀の果てに」

①ファリーナの財宝

17:2	してんこうせき
1:20	ジュエルリング

②争奪戦

6:2	アルティマイト
10:8	アルティマイト

マップのどこかにあるアイテム（川の近くの木の中にある。場所はランダム）を見つければクリア。まずは、中立ユニットを説得しつつ、敵を全滅させよう。

③逃走

3:7	カルボナイト
1:13	ぎんのうでわ
2:15	1000ジュエル(※)

④バウアーの動乱

1:12	グラディウス
21:9	アイスブランチ＋2

マップ中央にいるクレスを主人公で説得すればクリア。敵を倒さずクリアすればボーナスジュエルがもらえるぞ。主人公以外を囮に敵を左右に誘導し、主人公はまっすぐクレスを目指せばOK。

⑤追いつめられた策士

6:3	こおりのよろい＋1
18:12	デモンズボウ
15:10	むらまさ(※)

このマップでは、ボーナスを獲得するために5体のゲストユニットが、すべて生存している状態でのクリアを目指そう。まずは、主力をマップ左下のアルフレッドの部隊へ向わせ、次に飛行ユニットにリオンの部隊を援護させよう。ヒミコは自力で脱出可能だ。

⑥野望、潰えて

6:8	せいりゅうのヤリ
12:11	デモンメイル＋1

⑦脱出

17:5	300ジュエル
17:11	300ジュエル
5:5	セラフィックメイル
14:16	パワーリスト
2:21	300ジュエル

第4章「漂着」

①新たなる脅威

3:11	してんこうせき
16:1	アイスブランチ＋1

②闇を司る者

18:13	クラッシャー
28:12	アルティマイト
10:2	ルーンソード

このマップでは、1時間後に登場するセティを撃破しておいた方が、このあとの分岐で「来襲」のマップ（ボーナスが多い）に行けるのでオススメ。

③もう1人の魔族

9:12	ジェムストーン
16:9	しんかのきのみ
10:6	せいりゅうのウロコ(※)
7:0	してんこうせき(※)

「闇を～」でセティを、「もう1人～」でユイティを撃破しなかった。

YES / NO

④魔族と帝国と

20:14	ペトロブレード
10:7	アルティマイト
4:1	みかがみのよろい(※)

リムルのユニットは主人公で説得できる。すると、リムルと配下のユニットがゲストユニットに。ムダな戦いは回避しよう。

⑤決戦

13:1	せいりゅうのウロコ
18:12	トクロフのやり

マップ右上火山は2時間後に爆発（周囲5ヘックスに大ダメージ）するので注意。セティ、ユイティを第5章で仲間にしたいなら、説得してから倒そう。

「魔族と帝国と」へ行った

YES / NO

⑥来襲

11:11	せいりゅうのヤリ
2:2	さんじん

⑦静寂の森で

20:7	こおりのメイス＋2
5:0	かげのせきばん(※)

マップ左上のアイテム「かげのせきばん」を手に入れるには、リムルの突進を止める必要がある。ウエイト値40のユニットで確実に仕止めよう。

第5章「許されざるもの」

①上陸

23:1	カジノのメダル200枚
3:3	800ジュエル

②リムローズの戦い

25:10	カジノのメダル200枚
10:0	アルティマイト
4:4	グングニル(※)
26:17	フレイムボウ＋2(※)

ボスのマラナに3回引き分けると、第4章「決戦」で説得していた場合、セティ&ユイティが援軍として現れる。マラナは弱いので、エスケープを使おう。

選択で分岐

③―A　父と子と

16:0	してんこうせき
23:10	せいりゅうのウロコ
3:4	しのびのころも(※)
26:12	やすらぎのゆびわ(※)

③―B　砦の戦い、再び

5:5	してんこうせき
10:10	フレイムソード＋1

④トライアングルフォートレス

8:16	フェアリーリング
21:12	1000ジュエル
4:2	サンダーメイル＋2(※)
26:19	フォースメイル(※)

⑤許されざる者

アイテムなし

⑥最後の戦い

16:8	パワーストーン2個
5:5	パワーストーン5個

第4章でのルートは①「魔族と帝国と」→「決戦」→「静寂の森」と②「決戦」→「来襲」→「静寂の森」の2パターン。さて、この2つのルートはどちらがいいのか？　どちらにもある「決戦」はメッセージが多少違うだけで、内容はほぼ同じ。「魔族と帝国と」と「来襲」はアイテムなら前者、獲得ジュエルなら後者の方が多い。

ポイントQ&A

Q：キャラクターを雇ったときの顔と名前は、どうやって決まるのですか？

A：キャラの顔と名前はある程度決まっているのだ。雇ったときそれがランダムで出てくる。また、顔グラフィックはクラス系統（剣士系、騎兵系、魔術師系など）ごとに、約10種類ずつ、フェアリーなどの亜人間は約5種類ずつ用意されている。残念ながらモンスターは各1種類ずつしかないようだ。

隠しマップは全部で3つあるのだ

別にクリアしなくても、ストーリーには関係ないマップ。このゲームには、そんな本編とかけ離れたシナリオが3つ用意されていたのだ。これら隠しマップに行くための条件は、それほど難しくないので、何となく見つけた人も多いのでは？

ここではそのくわしい条件と、それぞれのマップのワンポイント攻略をお届けするぞ。サキュバスやダークメイジなど、クラスチェンジが大変なキャラを仲間にした人はこれら隠しマップで資金を稼ごう。

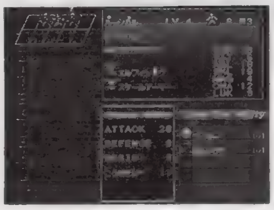
隠しマップ１◉修行の聖堂

条件 第４章で、隠れ里のドルガンの家でホアグ王子と話をし、そのあとに広場でキャピア王女と話をすると出現する。出撃できるユニット（魔術師系のキャラがリーダー）は１部隊だけだ。

19：4	デモンメイル＋1
25：4	デモンメイル＋1
3：2	デモンメイル＋1

魔術師系（魔法が使えるキャラなら何でも良い）がリーダーのユニットを１部隊だけ出撃させる。こう聞くと何だかツラそうだが、敵も魔術師系キャラばかり。そのためアーチャー系のキャラを２人ぐらいユニットに入れておくと楽に戦えるぞ。

このマップをクリア後にもう一度、森の聖堂を訪ねると「ちしきのしょ」をもらえる。これは魔術師系キャラを最上位クラスにチェンジさせるアイテム。１つしかないので、誰に使うか迷うところだね。


▲魔術師系がリーダーならそのほかは何でもいい。オススメはアーチャー系。

隠しマップ２◉いにしえの神殿

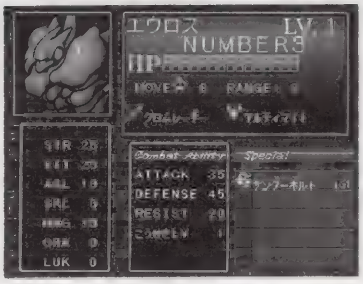
条件 まず、第４章「静寂の森」で「かげのせきばん」を取っていることが条件。第５章のアップミーズ城で王女から「いにしえの街」の話を聞き、その街へ移動。領主に情報を聞けば出現。

1：16	ファフニール
15：16	フレイムボウ＋1

古代の神殿に眠る、機械兵との戦い。そのため、直接攻撃ユニットよりも魔法をメインとするユニット（できれば雷系の魔法を使えるセイジなどがいるといい）を出撃させよう。

敵はそれほど強くないので、入り口付近の狭い通路にメインユニットを置き、敵が攻撃し自滅するのを待つ……なんて戦法も可能だ。ある程度片づいたら、アイテムを取りＳＳを多用してボスのエウロスを倒そう。クリア後にはボスキャラだったエウロスが仲間に加わってくれる。

▶最初の戦闘はできるだけジェムを稼ぐようにしよう。そうしておくと、ボス戦がかなり楽になるぞ。



◀古代文明の遺産である、機械兵エウロス。せっかく仲間になってくれたけれど、ちょっと役に立たないかも……。

隠しマップ３◉館と幻

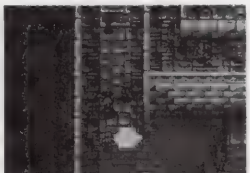
条件 前の「いにしえの神殿」と同様に第５章のアップミーズ城で王女から「いにしえの街」の話を聞き、いにしえの街を出現させる。その後アップミーズ城で情報を聞けば出現する。

3：4	さんじん
11：5	アルティマイト
13：5	デモンズボウ
27：4	せいりゅうのウロコ

このマップでは初期配置の敵ユニットはそれほど多くない。だが、こちらのユニットが特定の地点を通過すると増援が現れる。それほど強くないとはいえ、やはり単独行動は危険。ここは２部隊ぐらいずつ固まって移動するようにしよう。

また、このマップで手に入れることができるアイテムはけっこう貴重なものばかり。ここは確実に入手しておこう。

クリア後に「フォースシールド」入手。


◀単独行動は避け、常に数ユニットずつ固まって移動するようにしよう。急に現れる増援には注意。

▶敵はドラゴンなど、ウエイト値の高いユニットが多いので、ここまで勝ち進んできたユニットなら楽勝。

隠されたイベントの数々

隠しマップの次は、知って得するミニイベント集。第１章にもカーラインの森のほこらに住むお爺さんの頼みを聞くと、死んだキャラを１人だけ生き返らしてくれる…というイベントがあったのを覚えているかな？　そんな、ゲームの進行とは直接関係ない「ちょっとひと息」的なお手軽イベントを紹介しよう。

競馬場のイベントは簡単なので発見しやすいが、あとの２つはなかなか強力な武器がもらえるので、オススメだ。まだ体験していない人は、ぜひ試してほしい。

▲死んでしまったキャラを甦らせてくれる、謎の爺さん。でもたった１人とは……。ありがたそうで、実はあんまりうれしくないのかも。

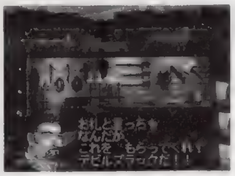
◉「競馬場」を造ろう

第３章以降にリムローズの街の市長に「新しい施設を造りたいのだが……」といわれたときに、1000ジュエル払うと、街の奥に競馬場が造られるのだ。ただ、「アルテミスのゆみ」が欲しいなら作るのは待とう。

▲カジノといい、オマケとは思えないデキの良さだよね。

◉「デビルズラック」をもらおう

カッフィの武器屋の娘さんは、かぜを引いたお父さんの代わりに働いている。でも町の人の噂ではちょっと、おっちょこちょいらしい。カンバレ娘さん。ところで、この武器屋でもらえるアイテムは暗黒系の剣だ。

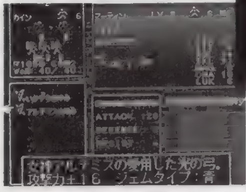

▲「デビルズラック」は剣としてなかなかのもの。

①第３章で「きたかぜのシロップ」を持ち、妖精の村の民家へ行く（前にケーキを作ってもらっている）。
②すると「かぜぐすり」がもらえるので、カッフィの街の武器屋で売却する。
③もう一度入ると「デビルスラッグ」がもらえる。

◉「アルテミスのゆみ」をもらおう

本当ならアルティマイトを３つ、鍛冶屋に持っていかないともらえないアイテム「アルテミスのゆみ」をただで、もらえるというイベント。あっちこっちの町に行かなきゃならないので、ちょっと面倒。でも、それだけで最強のゆみをもらえるんだからここはガマン。ただし、リムローズに「競馬場」を作っているとこのイベントは起きないので注意。

▲まず「賭けの約束」をすることが第１段階。


◀最強のゆみがタダでもらえるなんて。オススメイベントです。

※リムローズに「競馬場」作っていない状態で……
①第３章「追いつめられた策士」をクリア後（「野望、潰えて」に進む前）、カーライン城の広場で賭けの約束。
②リムローズの広場で「アルテミスのいし」をもらう。
③マーベラスの広場で商人に「アルテミスのいし」を売る。
④カッフィの町長に詐欺師の話を聞く。
⑤カッフィの広場で「アルテミスのゆみ」がもらえる。

ライアット・スターズ

ポイントQ&A

Q：このゲーム、細かいイベントがいろいろあって楽しいのですが、他にはもうないのでしょうか？
A：じつはもう１つだけ「ぎんのティアラ」をもらえるイベントがあるだ。方法は①第５章で、マーベラスの街の民家へ行き、話を聞く。②カッフィの港でマーシュと話をする。③アップミーズの民家へ行くと「ぎんのティアラ」がもらえるというもの。興味があったらぜひ挑戦してみよう。

©1997 Family Soft Co.,Ltd.©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

あすか120%エクセレント
～BURNING Fest.～

新しく生まれ変わった『あすか120%』
今回は格闘ACT初心者向けの対戦講座だ！

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）2P対戦可
発売日	5月9日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の「あすか120%」は、キャラの技性能が大幅に見直されており、前作に比べて強さでもかなりの変化がある。ある意味、別のゲームと見てもいいくらいだ。ただし、対戦中のキャラの動きなど見た目はほとんど変わっていないので、気づきにくいかもしれない。特に連続技などは、ある程度ヤリ込んでみないとわからない部分なので、「前と同じみたいだし、別にプレイしなくてもいいや」と思っている人、1度はプレイしてみてもらいたい。新たな面白さに気づいてもらえると思うから。（最近幸薄い平吉）

格闘ACT初心者に贈る『あすか120%』対戦攻略講座！

格闘ＡＣＴをプレイする際にもっとも重要なのが、無用のダメージを極力受けないことだ。しっかりガードすることができれば、相手の通常技は完全にシャットアウトできるし、必殺技によるダメージも最小限にくい止めることができる。ここでは、そのガードについて細かく説明していこう。

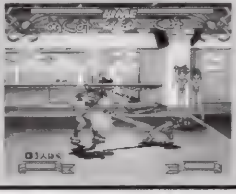
◉まずは相手の攻撃をガード!!

「あすか120%」のガードには、立ち、しゃがみ、そして空中と、3つの種類がある。それぞれ効果が違うので、しっかり理解しておいた方がいいだろう。詳細は、右のカコミを参照してほしい。

▲オートガード機能があるので、そんなに難しく考えなくてもOK。

立ちガード

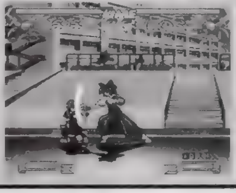
相手の下段攻撃と、一部の立ちガード不能技（竜子の✚キー→＋◎など）以外、すべての打撃攻撃をシャットアウトする（必殺技の場合、多少の削りダメージは受けてしまう）。コマンドは✚キー←。最初はしゃがみガードに頼りがちなはずなので、あまり気にならないとは思うが、上達すればするほど重要性がわかる。



◀下段攻撃には無防備なので注意しよう。

しゃがみガード

相手のジャンプ攻撃と、一部のしゃがみガード不能技（飛鳥の✚キー→＋◎など）以外の、すべての打撃攻撃をシャットアウトする。コマンドは✚キー↙。地上で出る技の多くをガードできるため、地上戦ではこちらのガードを多用することになるが、奈々以外のしゃがみガード不能技を持つキャラが相手の場合は注意。



◀奈々が相手なら、地上戦はこのガードでOKだ。

空中ガード

このゲームでは、空中でもガードをすることができる。コマンドはジャンプ中に✚キー↙か←か↖。ただし、すべてのしゃがみ攻撃と一部の空中ガード不能技（飛鳥の✚キー←＋⊗など）はガードできない。なお、空中ガードをキャンセルすれば、それが何段目のジャンプであっても、もう1回ジャンプすることができる。

◀ジャンプ中は、✚キーを←に入れるクセを。

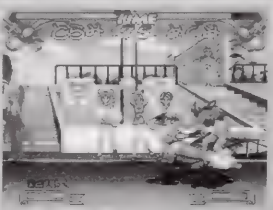
◉各ガードのくずし方とは？

ガードのなんたるかがわかったら、次は攻撃だ。攻撃といってもやみくもに出せばいいというわけではない。出すからには、しっかりヒットさせるのが理想だ。ところが相手も無防備じゃない。こちらの攻撃をガードしてくるだろう。というわけで、ここではそれぞれのガードのくずし方を紹介するぞ。これを状況に応じて繰り出せるようになれば、バッチリ攻撃がヒットするようになるはず。

▲相手がガードで固まっていたら、投げてしまうのもいい選択だ。

立ちガードくずし

相手が立っている場合は、しゃがんでの攻撃が効果的。特に、久美や清子のしゃがみ◎などは、一気に距離をつめて攻撃できるので便利だ。また、虎美の✚キー←＋⊗は、自分が立った状態で相手の足元を攻撃するため、反応されづらいぞ。



◀しゃがみ攻撃からの連続技は強力。

しゃがみガードくずし

しゃがみガードをくずすのは、実は結構難しい。ジャンプ攻撃はモーションがあまりに大きいので、簡単に反応されてしまうからだ。そこで頼りになるのがしゃがみガード不能技。これをうまく使って、相手を攻め立てていこう。

◀ダッシュで近づき、投げてしまうというのも一つの方法。

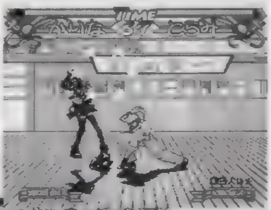
空中ガードくずし

例えば飛鳥のケミカル・インパクトなどは、出がかりに空中ガード不能な時間がある。対空系必殺技にはこの効果を持つものが多いので、相手を引きつけて迎撃しよう。また、しゃがみ攻撃は空中ガードできないので、飛鳥のしゃがみ◎なども使えるぞ。

◀しゃがみ攻撃も、うまく使えば強力だぞ。

◉ポイントは攻撃を上下にうまく散らせることなのだ

相手のガードをくずすためには、立ちガード不能技としゃがみガード不能技をうまく織り交ぜていくことが重要なポイント。特にこのゲームでは⊗→△→◎→必殺技という順番で攻撃をキャンセルしていくことができるので、それぞれの技をうまく組み立てて攻撃をすれば、連続技の中で相手のガードを揺さぶることもできるぞ。自分なりの攻撃パターンを組み立てて、相手のガードを無効化してやろう。戦いのペースをつかんでしまえば勝利はもうこちらのものだ。



▶虎美など、基本的な攻撃のリーチが長くてしゃがみガード不能技を持っているキャラは強いぞ。

◀相手の起き上がりなどは、攻め込む絶好のチャンス。うまくガードを揺さぶってやろう。

ガードキャンセルには要注意!!

「あすか120%」は、ガンガン攻め込むのが楽しいゲームだけど、防御側にも反撃の手段がバッチリ残されている。ガードキャンセルの存在がそれだ。これを利用することなく、ただひたすらに攻め立てていると、そのうち手痛い反撃を受けてしまう。このガードキャンセル、実は相手の攻撃をガードしてからコマンド入力を受け付けている時間が結構長い。たとえ攻撃をうまく上下に振り分けていたとしても、1発しっかりガードされてしまうと、即座にガードキャンセルで反撃されてしまうのだ。だから、相手があまりにもきっちりガードしてくるようなら、一度手を止めて様子を見ることも重要だぞ。常に冷静でいるように心がけよう。

◀必殺技がガードされるといい餌食。注意しよう。

◀逆に受けに回ったら、ガードキャンセルを狙うのだ。

ポイント Q&A

Q．前作とは、キャラの性能が変わっているようですが、今回の「あすか」でラクして勝ちたい場合、どのキャラを選べばいいでしょうか？
A．そういう基準でキャラを選択するのはどうか、ってな気もするけど、個人的には環や虎美など、今回紹介しているキャラを使うのがいいと思うぞ。通常技にも便利なものが多く、連続技を考えるのも非常に楽しい。逆に、前作で強かったキャシィや久美は、技性能が劣化しているものが多いので、ちょっとつらいかもしれない。

『あすか120%』キャラ別攻略第1弾！ 今回はこの3キャラの戦い方を徹底解析!!

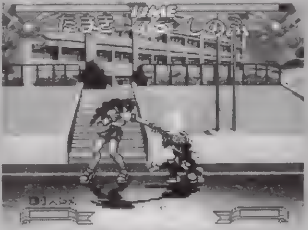
※矢印の向きはすべて、キャラが右向きのときのものです。

新堂 環

ラケットを武器に戦うため、リーチが非常に長いのが環の特徴。密着するよりも、つかず離れずといった位置で戦うことにより、その強さを発揮するぞ。基本的な戦い方としては、中間距離からしゃがみ△→しゃがみ◎→ロブ落としという連続技による奇襲と、とにかく強力なジャンプ⊡（もしくは◎）で跳び込み、ロブ落としをからめた連続技を狙っていく。ある程度距離を取って、タイミングをズラしながら百裂サーブを撃ちまくるというのもおもしろいぞ。弾道が特殊な上に、振っているラケットにも攻撃判定があるので、相手はうかつに跳び込めなくなるはずだ。また、環の投げは、壁への吹っ飛ばしが決まれば百裂サーブ（もしくはダイナマイトサーブ）での追い打ちが確実に入るようになった。投げた後は、必ず百裂サーブを打っておこう。なお、ガードキャンセルに使う技は、文句なくロブ落としが一番いいぞ。

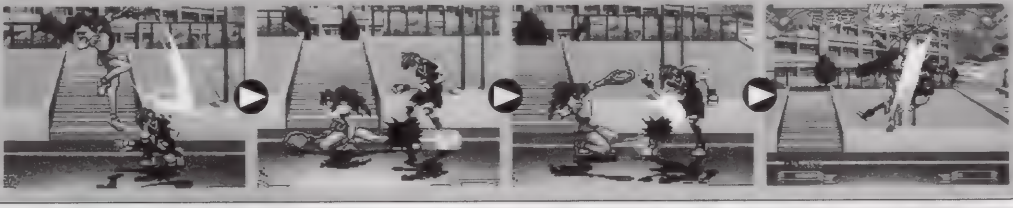
オススメ連続技

ジャンプ◎から入り、しゃがみ⊗数発→しゃがみ△→しゃがみ◎→ロブ落としというのが、いつでも狙っていける一般的かつ強力な連続技だ。また、状況は限定されるものの、壁際ならば投げ→ダッシュ⊗→攻撃V→ダイナマイトサーブという超強力な連続技も可能。相手の体力ゲージを一気に半分ほど奪うことができるのだ。攻撃避けをうまく利用して狙っていこう。



▲立ち△はしゃがみガード不能。リーチも長く、使い勝手がいい。積極的に狙っていこう。

◀ジャンプ⊡は、叩きつけ効果もあってとにかく強力。バーニングゲージと相談して使おう。

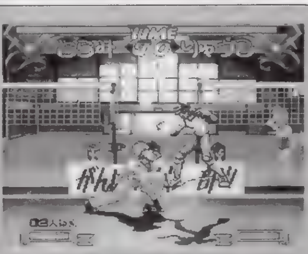


北条 虎美

相手のガードを上下に揺さぶるという点で、もっとも恵まれているキャラが虎美だ。✚キー→＋◎、✚キー↙＋◎という2つのしゃがみガード不能技の存在が、その地位を確固たるモノとしている。特に使い勝手がいいのが後者で、リーチこそ短いものの、出が早く、しかもしゃがんだ状態から出せるために相手に反応されづらいのだ。さらに、しゃがみ◎にキャンセルをかけて出すことが可能なので、しゃがみ⊗→しゃがみ◎→✚キー↙＋◎とキャンセルしてつなげるだけで、自動的に相手のガードを揺さぶることができるのだ。また、画面端限定となるが、最初のしゃがみ⊗が入れば、最後まで連続技として機能してくれる点も頼りになる。これがすべて入れば相手は宙に浮くので、そこにさらに別の技で追い打ちをすることが可能なのだ。目を見張るような爆発力はないものの、確実にダメージを稼いでいくことが可能なのだ。

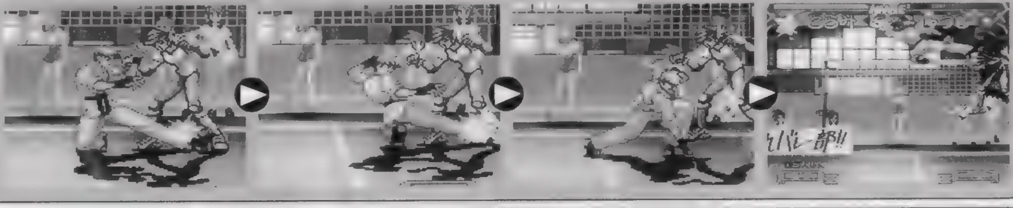
オススメ連続技

しゃがみ⊗→しゃがみ◎→双龍拳や跳び膝踵落としというのが、やはり基本的な連続技。バーニングゲージがたまっていれば、最後を雷龍衝撃破×2とすることも可能だ。また、壁際限定で、ダメージもそれほどではないが、しゃがみ⊗→しゃがみ◎→✚キー↙＋◎→雷龍覇王拳や雷龍衝撃破という連続技も可能。ゲージがたまっていなければ、最後はジャンプ⊡でもいいぞ。



▲しゃがみ◎がこの技になってしまわないように、✚キーはしっかり入力しよう。

◀ジャンプ⊡は、前作よりも出が早くなって使いやすくなった。壁際で狙っていこう。



御手洗 清子

全体的な攻撃力がアップし、かなり強くなった印象のある清子。最終奥義であるイリュージョンアウトも、最初がしゃがみガード不能で最後がガード不能という、一見するとどう対処していいのかわからないくらい強力な技へと進化を遂げ、バーニングゲージがたまっているときは、ただそれだけで相手にプレッシャーを与えることができるようになった。自分のペースで戦いを進められるという点で、これほど有利なことはないといえる。また、清子のしゃがみ◎はスライディングとなっているので、離れたところから一気に攻撃に転じることが可能。ガードされたらキャンセルしてバックダッシュで距離を取ればいいし、ヒットした場合はそのまま必殺技につなげていけばいい。この場合、特に有効なのが真・通天閣打法だ。今回は出が早くなり、さらに攻撃判定が強化されたため、ちょっと離れてしまっても、ばっちりヒットする。

オススメ連続技

しゃがみ⊗数発→しゃがみ◎→真・通天閣打法というのが簡単で使いやすい。ゲージがたまっていれば、しゃがみ◎→✚キー→＋◎→イリュージョンアウトが強烈。また、画面端限定だが、しゃがみ⊗→しゃがみ△→立ち◎→ジャンプ中✚キー→＋◎数発という大道芸的な連続技も可能だ。この場合、立ち◎は2段目がヒットしてからキャンセルしてジャンプするようにしよう。

▲イリュージョンアウトがとにかく強くなった！ しかし、頼りすぎるのも問題だぞ。

◀清子の身上は素早い動きとトリッキーな技。うまく使って相手を撹乱しよう。

ポイントQ&A

Q．前作に比べ、連続技がつながりやすくなっているような気がするんですが……。これも、技性能の変化によるモノなんですか？

A．そういう場合もあるが、一概にそうとは言い切れない。というのも、例えばしゃがみ◎→✚キー→＋◎というキャンセルが可能になったりというように、システム面でも少々変化した部分があるからなのだ。これにより、前作では思いもかけなかったような連続技が可能になっていたりするので、色々試してみるのもおもしろいぞ。

アランドラ

PS初の本格A・RPG『アランドラ』の攻略も、今号でいよいよ最終回。打倒メルザスを目指してがんばろう！

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	4月11日（発売中）		

©Sony Computer Entertainment Inc.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

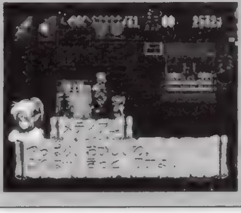
右ページで紹介している「27：孤島への地下通路」について、ここでフォローしておきましょう。各部屋には出口が3つずつあって、それぞれが別の部屋へとつながっています。それをここでは「3⑤④①」といった表記で説明しているのです。この例ですと「この部屋に便宜上つけた番号は3で、3つある出口はそれぞれ（左から）5、4、1という番号の部屋へとワープする」という意味になります。なお、11と12の部屋には隠し通路がありますから、見逃さないようにしてくださいね。　（ウォルフ）

物語もいよいよ終盤！　メルザスとの戦いは近い!!

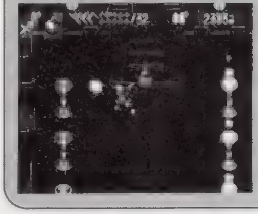
ゴウセル再び…　メルザスが卑劣な手を使ってアランドラを攻撃してきた！

ゴウセルがまた悪夢に襲われた。さっそく彼の夢に入ろうとしたが、「メルザスのワナだ」と言うメディアムに止められてしまう。夢に入っている間に体を襲われると、現実の世界に戻れなくなってしまうのだが、それでも夢に入るべきだろうか？

ここではムルータとの戦いに勝つ必要がある。それ以外で詰まることはないはずだ。


◀ゴウセルの悪夢はメルザスの仕掛けたワナだった!?

21 炎の館　3つの試練をクリアし、炎を操る「炎の杖」を入手しよう


◀剣で攻撃することで火の玉を弾き返すことができる。

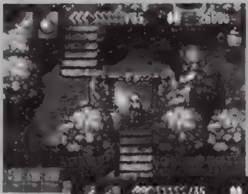
「大樹の珠」を入手したアランドラは、ムルータの住む大樹の塔を目指す。だが、迷いの森にあるイバラが行く手を阻んで……。

イバラを燃やすには、炎の館で「炎の杖」を入手する必要がある。水草が生えている川に入り、洞窟を経由して炎の館へと行こう。なお、館内では火の玉を剣で攻撃して誘導し、燭台に火を灯して回る必要がある。

22 迷いの森　フィールド1エリアが丸ごとダンジョンになっているぞ

大樹の塔への通り道になっている、迷いの森に入って行くアランドラ。だがここで、ムルータたちの執拗なまでの妨害工作を受けるはめになって……。

ダンジョンと化したこの森では無数のワープポイントがある関係で、現在位置を把握するのが難しい。さらには隠し通路までいくつも用意されているから（クリアするにはここを通り抜ける必要がある）イヤになってしまう。ここは地道に、行ったり来たりしながらマップのつながり方を覚えていこう。地上でヘタに段差を飛び降りると、元の場所に戻れなくなることがあるので、くれぐれも注意すること。3つの浮遊ブロックをすべて下げて橋を作れば、森の出口は目の前だ。


◀「大樹の珠」を持っていれば、ここから森に入れるようになるぞ。

▶このダンジョンには隠し通路がたくさんある。見逃さないように。

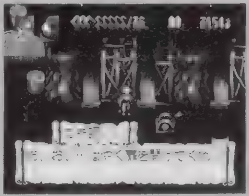
▲中ボスとして登場するストーンゴーレム。アランドラがかなり成長していることもあって楽に勝てるのだ。

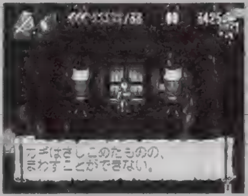
◀スイッチを踏んで浮遊ブロックを下げ、橋を完成させよう。画面右にある出口まで行くのが当面の目的だ。

23 大樹の塔　いよいよムルータの本拠地に潜入。紋章を奪い返すのだ！

大樹の塔にたどり着き、ホッとしたのもつかの間、ムルータに見つかって牢屋に入れられてしまう。なんとかしてここから脱出し、紋章を奪い返さなくては……。

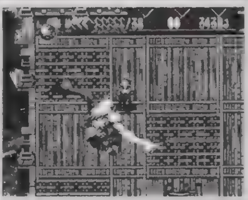
このダンジョンには鍵師という重要人物が登場する（彼に手伝ってもらわなければ開けることができない扉が、2つも出てくるのだ）。牢屋からの脱出に成功したら、屋内と屋外の回廊を利用して大樹の根元にある小屋まで行こう。ここの煙突から侵入することで鍵師を助けることができる。セーブポイントは左下の小屋の中だ。


◀牢屋から脱出したら、真っ先に隣の部屋に捕まっていた鍵師を助けに行くこと。

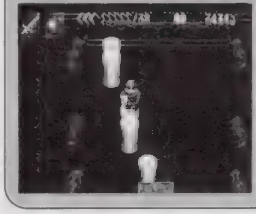

◀アランドラには開けることのできない扉も登場する。鍵師の力を借りに行こう。

BOSS　ザザン

イノアの炭坑にも登場したムルータの王がここのボス。大きな岩を投げつけたり、ムルータたちを呼び出したりしてくるので、つねに移動しながら戦おう。ザザンが両手を広げて回転しているとき（写真参照）は無敵。反撃することなど考えず、逃げに徹しよう。



24 氷の館　3つの試練をクリアし、氷を操る「氷の杖」を入手しよう


◀氷柱を使ったパズルを解けば「氷の杖」が手に入る。

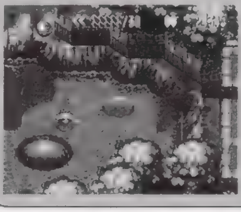
トーラ山に行こうとしたアランドラ。だが、炎を打ち消す物を入手する方が先だという助言を受け、氷の館を目指すことに。

イノアの村でメディアム、ヤァード（アイテム屋から出ると登場する）と話したら氷の館へ。館には左の崖の切れ目から入ること。中では試練が待ち構えている。

25へつづく

妖精の住まう池　大渦巻に入り、強力な剣「デモンバスター」を手に入れろ

ゲーム本編とは関係のないサブイベント。とはいえ、最深部にいる水の女王スティーナに会えば「デモンバスター」という剣をもらえるので、巨神ニルードのイベントが終わったら挑戦してみるといい。水中面では浮力の関係でジャンプ力は増すが、動きはスローモーになってしまうので、意外と苦労させられるかも……。


◀この渦巻がダンジョンの入口だ。「アクアケープ」がないと中に入れないぞ。

◀水の中ではジャンプ力がアップする。泡もエレベーター代わりになるのだ。

ポイントQ&A

Q：フィールド内のあちこちに置かれている、鳥居のような形をした物はなんなのですか？　ただの飾りだとは思えないのですが……。

A：それはワープゲートです。ただし、作動させるには一定の条件を満たす必要があります。まずデジナ砂漠の北西にある神殿から「水門の鍵」を取り、南にある水門を作動させましょう。その後、池の底にあった入口からベルゥのほこらへと行き、そこで出される試練をクリアしましょう。これでワープゲートが使用可能になります。

25 トーラ山・内部 いたるところから炎が吹き出す灼熱のトーラ山・内部へ

まさに「灼熱地獄」という表現がピッタリのトーラ山。いくつもの謎掛けを解いて最深部まで到達したアランドラを待ち受けているものとは……？

ここに入るには、オープニングデモにも登場した間欠泉（トーラ山が噴火した後、動き出す）を利用する必要がある。内部では「氷の杖」と「炎の杖」をフルに活用して謎掛けを解いていこう。戦闘では「氷の杖」のチャージアタックが特に有効なので、火を灯すとき以外、武器は「氷の杖」を装備しておくといい。

◀火の玉を凍らせると足場になる。自分が乗っている間は絶対に溶けないのだ。

◀炎の柱に「氷の杖」を使うと氷柱に変化する。これを足場にして火を灯そう。

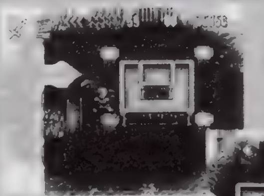
BOSS ウィルダ

炎&強風を吐いたり、火の玉をいくつも吐いたり、岩を落下させたりと、何種類もの遠距離攻撃を使ってくる。火の玉攻撃は画面の右端が安全地帯になっているので普段はここで待ち、ウィルダが首を下げたところに「氷の杖」のチャージアタックを当てていこう。

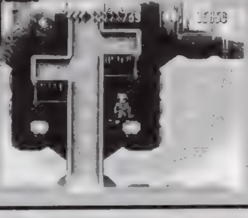
26 ネスタスの夢 夢と夢がつながっている双子の特性を利用し、助けだそう

ベグラスがさらわれてしまった。アランドラは双子であるネスタスの夢からベグラスの夢へ通り抜け、彼を助けだそうとするのだが……。

双子の夢だけあって、マップ構成や仕掛けはすべて対称になっている。謎を解く方法もそれがヒントになっているぞ。つまり、一方の建物で表示されるお手本を、もう一方の建物で再現すればいいというわけ。ただし左右を反転させないと効果がないことをお忘れなく。



▲もう一方の建物で見たお手本を、左右反転した上で再現すればいいのだ。



▶このスイッチを入れると扉が開く。スイッチは合計4つあるので、入れ忘れないように。

BOSS イビルチャイルド

2体が1セットとなって攻めてくる。間に挟まれると危険なので、上下に逃げつつ攻撃していこう（無理に2体とも攻撃するのではなく、どちらか1体を集中的に攻撃するといい）。敵が近づいてきたところに魔法を使って大ダメージを与える、という戦法も悪くない。

ロエインとの対決 メルザスを神とするか悪魔とするか…村人たちの判断は？

帰ってきたアランドラたちの目に映ったのは焼き討ちにあったイノアの村だった！　ベグラスから敵を倒すようにいわれたアランドラは、村の中にいる4匹のムルータに戦いを挑む！

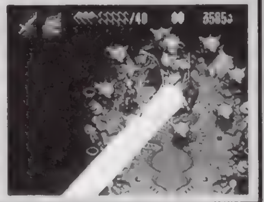
村人たちは村長の家に避難しているので、敵を倒したら会いに行こう。村長は翌日に村の意思（メルザスを神と考えるか、悪魔と考えるか）を決めることをみんなに告げるぞ。目覚めたらロエインと戦うため、教会へ行こう。

▲焼き討ちにあったイノアの村。幸いなことに村人たちのほとんどは無事だった。

◀村の意思を決める日が始まったら教会へと行こう。ここでロエインと対決するのだ。

BOSS ロエイン

背中から発射される飛び道具と、大口径のレーザーが彼の武器。飛び道具は影をよく見ていれば簡単に避けることができるし、レーザーもロエインの姿が見えていれば次にどこへ撃つかわかる。ただ画面の下の方にばかりいると、ロエインが見えなくなるので注意！

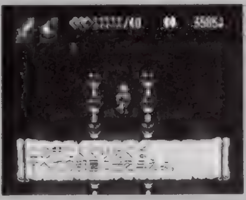


27 孤島への地下通路 ハヴァンに会うため小部屋がたくさんある地下通路へ

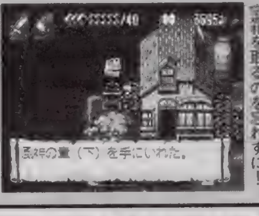
7つ目の紋章はハヴァンが持っていることを知らされたアランドラ。彼に会いに行くため、孤島へと繋がる地下通路（入口はハヴァンの家の地下）を目指す！

地下通路は13の部屋から成り立っている。各部屋の繋がり方は以下の通り。なお、数字は部屋番号、丸囲み数字はワープ先の部屋番号、★は中央の扉を示している。

最初の部屋＝1②③④／2⑤⑥⑦／3⑤④①／4⑦⑥⑧／5⑨⑩①／6⑪①③／7⑨②⑤／8⑩⑤⑫／9⑥②⑬／10①⑬⑧／11⑦⑩⑬／12④②⑨／13①★⑦



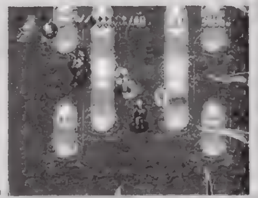
◀ここが13の部屋。まずはここに来て中央の扉（本文では★と表記）に触れよう。



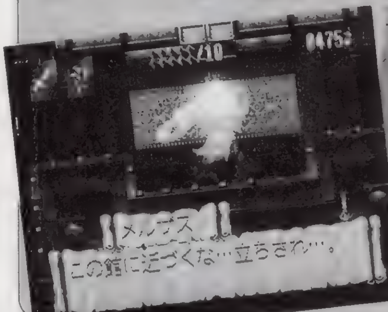
◀地下通路の先にはハヴァンの小屋が建つ孤島がある。宝箱を取るのを忘れずに！

BOSS ゾルジア

体こそ小さいものの、翼を持っているだけに動きは素早い。普段は空中にいるため、地上に降りたときにチャージアタックや魔法で攻撃しよう。ただし、アランドラを追いかけてくる円盤状の弾と魔法（写真参照）には十分に注意すること。つねに動きつつ戦いたい。



そして決戦の地へ…!!



鳩血、青碧、黄玉、褐色、真紅、深緑、白銀と、すべての紋章を手に入れたアランドラ。しかし、メルザスも着々と復活しつつある。こうなったらメルザスが完全復活を果たす前に戦いを挑み倒すしかない！　生き残った村人たちには安全な教会の地下へと避難してもらった。もう襲われることはないだろう。彼らは、メルザスを打ち倒すことのできる勇者の夢を見ることで、アランドラの力になることを約束してくれた。それどころか「聖剣エルナート」をも、創りだしてくれたのだ！　……クラーク号の中で見た夢に出てきたメルザス。タ―ラスの館へと入っていったアランドラに警告を発してきたメルザス。思い返せば、アランドラが〝まどろみの一族〟だと判明する前から、メルザスはアランドラを見続けていた。逆にいえば、それだけアランドラのことを脅威に感じていたのだろう。メルザスを倒せるのはアランドラだけなのだ！

いま、アランドラは北の湖に沈められているというメルザスの神殿へと歩を進める。はたして、打倒メルザスは果たされるのか？　……それはすべて、プレイヤーの手にゆだねられているのだ!!

ポイントQ&A

Q：アイテム屋に置かれている「銀のヨロイ」ってなにか意味があったのでしょうか？　いつ行っても「売り物ではない」と言われちゃうのですが。

A：ロエインとの対決が終わった後に「銀のヨロイ」を手に取ってみれば、ノウランが譲ってくれます。なお、アンゼスの家にあった「壊れたヨロイ」は、辺境の道具屋で修理してもらうことができます。ただし、煙突から入ってラーバスの秘密（彼が修理もしている）を知っていないと有料なので注意しましょう。

100時間にも及ぶ大作RPGの「PAL」。キミはみごとエンディングまでたどり着けるかな？

PAL～神犬伝説～

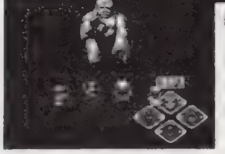
ジャンル	RPG
メーカー	東北新社／東映ビデオ
発売日	4月25日(発売中)
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

これを読めばどんな強敵も楽勝!

◉数々の強敵を倒すための戦術指南

このゲームに登場する敵は強い。とくにボスは多彩な特殊攻撃を仕掛けてくるので普通に戦っていては苦戦してしまう。そこで、まずは神通力と特殊術神を使ってレベルを上げておくことが必要となる。これだけでも先の戦闘がかなり楽になるぞ。あとはキャラクターの特徴に合った戦い方をしていこう。例えば貧乏神は神通力がとても強力なので、神通力を中心に戦っていくのがベスト。これらのほかにも注意すべき点がいくつかあるので、ここで紹介していく。

▼ノストラダムス委員会の幹部は、かなりの強者ばかりだ。

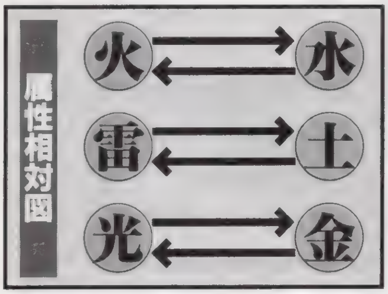


▲見た目だけでは強さはわからない。油断しないように。

◉敵の属性を見極めることが勝利への近道

敵と味方は必ず1つの属性（例外もいる）を装備している。敵の属性を調べるにはいろいろな属性の神通力で攻撃して、もっともダメージの大きかったものが弱点、と判断するのが一番簡単。弱点の属性がわかったら、その属性を装備したり、神通力で攻撃すれば楽に敵を倒せるハズ。だが、敵の弱点となる属性を装備しているということは、敵もこちらの弱点となる属性を装備していることになるのだ。つまり、最小限のダメージに抑えるためには、敵と同じ属性を装備すればよいワケ。そして、攻撃は敵と反対の属性の神通力を使う。これがベスト。

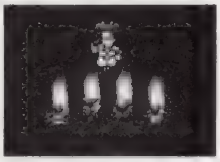
◀弱点をついた攻撃の威力はすごいのだ。



▶敵と同じ属性を装備して、逆の属性で攻撃。

◉攻撃に使うだけが神通力じゃない

攻撃のみに使いがちな神通力だが、味方に使えるということも忘れないでほしい。例えば貧乏神と山の神が味方にそれぞれの神通力を使うと、その属性を装備することができるのだ。ただしパルは特別で、神通力を味方に使うと各属性に応じたステータス上昇の効果がある。複数の術をかけることも可能なのでどんどん利用していこう。MPの残りに気をつけて、攻撃と補助を上手く使いわけていくこと。



▲パルが火属性の術を味方に使うと攻撃力が上昇する。敵を一気に粉砕しよう。

◉ユキトの料理で味方をサポート

味方をサポートするのにもっとも適しているのは、ユキトの料理。彼のこの特技を上手く使えば、より楽に戦闘をこなせるぞ。料理はレベルが上がれば覚えるが、お店で食べて覚える料理もあるので必ず食べるようにしたい。お店で覚える料理はどれも効果絶大なので、どんどん使っていこう。だが、ここで注意しなければならないのは材料の量。米や小麦粉などは複数の料理の材料に当てはまるので消費が多くなりがち。こまめにチェックして補充していこう。

▼ユキトの料理はボス戦に温存しておいたほうが得策。

▲ユキトの回復系の料理はどれも使いやすいものばかりだ。

事件を解決して、ムービーに秘められた驚愕の最新情報を入手するのだ!!

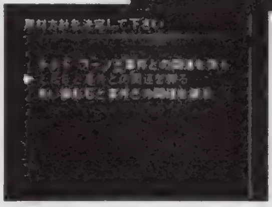
ジ アンソルブド

ジャンル	AVG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	5月2日(発売中)
価格	¥7,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

猟奇殺人事件の真相をあばけ!

ロサンゼルスで発生した、人間の内臓がくりぬかれるという謎の連続殺人事件！　その背後にあるのは、EBE（地球外生命体）による生体実験か、はたまたカルト集団の暗躍か!?　このゲームは、序盤の選択によって、〝UFO編〟〝テッド編〟〝カルト編〟の3つのルートにストーリーが分岐し、各ルートに3段階＋αのエンディングが用意されている。今回は、UFO編の最高なエンディングを迎えるための攻略をお贈りしよう。

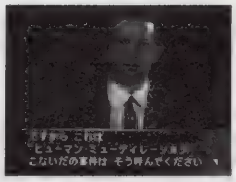
▲4段階の応答をうまく使い分けて、取材を進めていくのだ。



▶第1の報告書で決める取材方針によって、シナリオが分岐する。テッド編とカルト編に行くには、特殊な行動を取る必要がある。

◉〝UFO編〟解決のポイントはココ!!

最高ランクのエンディングを迎えるのに必要な情報を集めるためには、UFO研究家のヘンリー・ムーア氏へ取材を行わなくてはいけない。彼の意見を全部聞き入れて、EBEについての情報を引き出していこう。また、UFOマニアである同僚トムの意見に惑わされず、生物学者などへ取材しEBE情報に対する反証を得ていくことも大事だ。この2つをつねに心がけて行動していこう。



▲連続殺人事件は、本当に宇宙人のしわざなのだろうか!?

◉ヘンリー・ムーア氏のEBE解剖VTR

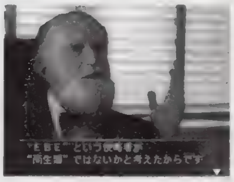
パトリシアの「このデータ、ヘン？」に対し「NO」と答え、〝半魚人〟の目撃者に取材。腕の爪痕を見せてもらったあと、トムの「信じるのか？」の問いに対し、あいまいな答えをして、ヘンリー・ムーア氏への取材のアポを取らせよう。ヘンリー氏のUFOの話を聞き入れておけば、後日、EBEの解剖VTRが見られる。

▲EBEの指の数についての情報は、意外に重要。

◀本心はともかく、彼の話に賛成して見せること。

◉生物学の教授に取材

ヘンリー・ムーア氏にVTRを見せてもらったあとクズ箱に帰ると、パトリシアから生物学者を取材する話が出る。トムは「取材をキャンセルしろ」と言ってくるが、ここはもちろん「NO」と答えよう。こうして取材に行くことで、EBEに関する重大な意見が聞けるハズ。ちなみに、このあと河童についての話が出てくるが、これは本筋には影響しない。

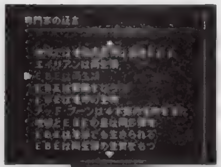


▲彼の意見が、話の流れを大きく変えることになる。

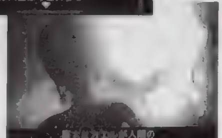
◉報告書作成前にもう一度…

プレイヤーは合計2回、ヘンリー・ムーア氏に会ったあと、最終報告書を提出することになる。だが、ここまでの取材だけでは、最高ランクは出せない。

生物学者に会い、EBE解剖VTRを見て、トムの「報告書をまとめられそうか？」の問いに対し「NO」と答えると、ボウクレア教授へ2回目の取材が可能となる。この取材で得たことをよく考え、うまく報告書をまとめられれば、最高ランクのエンディングが見られるのだ。



◀ランクが低かったときは、証拠を選択し直してみよう。



▶最高ランクのエンディングは、かなり見ごたえがあるぞ。

©東北新社／東映ビデオ©1997 Virgin Intecative Entertainment(Japan),Inc.

ポイントQ&A

Q：「PAL」について質問します。レベルをもっと上げたいのですが、どんな敵が高い経験値を持っているのか教えてください。

A：このゲームは、基本的に敵の持っている経験値がわからないようになっています。同じエリアで出現する敵の中でとくに経験値の高いキャラはあまりいません。レベルを上げるなら、ただひたすら敵と戦い続けるのが一番よい方法なのです。

©1997 INPRORE,F2,POLYGON PICTURES ALL RIGHTS RESERVED ©TAITO CORP.1996

4人対戦で楽しく遊び、ちゃっかり勝ちまくれ！

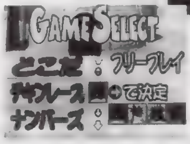
イワトビペンギン ROCKY×HOPPER

ジャンル	ETC
メーカー	インプローレ
発売日	4月25日（発売中）
価格	¥4,800
対応周辺機器	なし

イチオシのゲームをピックアップして大攻略

コンピュータを相手に楽しむのも良いけれども、このゲームは4人でワイワイ遊ぶのが正しいプレイ方法。でも遊ぶからには勝てなければ面白くない。そんなわけで、今回は4人対戦プレイでバッチリ盛り上がれる4つのゲームを紹介すると同時にその攻略法について紹介していく。これを参考にすれば連勝間違いナシ。ただ、勝ちすぎては友だちをなくす危険性があるのでほどほどに。

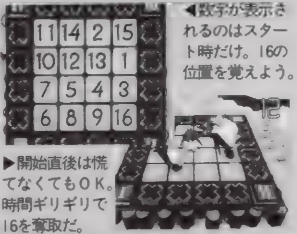
▲どのゲームもルールや操作法が単純なので初心者でも楽しめるぞ。



◀4人同時プレイはホントに楽しい。罰ゲームなどを考えて遊べばさらに盛り上がるのだ。

ナンバーズ

30秒経過後、いちばん大きな数字の上に乗っていた者が勝ちというナンバーズ。最大は16だが、最初からその上に乗ってると仲間に跳ね飛ばされるので時間ギリギリに奪取するのがコツ！



◀数字が表示されるのはスタート時だけ。16の位置を覚えよう。

▶開始直後は慌てなくてもOK。時間ギリギリで16を奪取だ。

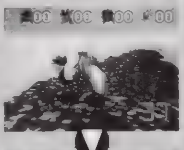
氷上決戦

重さによって傾く板の上で押し合い、最後まで落ちなかった者の勝ちとなるゲーム。スタート直後はすぐに中央に向かって移動。端にいるとその重さで板が傾いて落ちてしまうぞ。逆に誰かが板の端にいたら、そちらに向かい自分の重さをプラスして落としてやろう。

◀単独で戦うよりは誰かと手を組んだほうが得策だ。

クラム

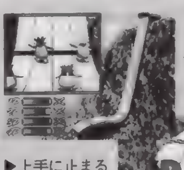
押し寄せる波を避けながら貝を拾い、その個数を競い合うゲーム。攻撃ボタンを押して相手を転倒させたら、波打ち際まで押していこう。波にさらわれると一定時間、貝を拾うことができないので、そのスキに貝を拾いまくるのだ。



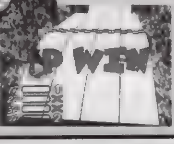
▲転倒した相手を波打ち際まで押して運んじゃうのだ。こうすれば相手は波にさらわれていくぞ。

チキンレース

高速で滑り台を下りて先にゴールし、落ちる前に急ブレーキをかけて止まるミニゲーム。先にゴールしても落ちてはダメ。駆け引きが大事だが、まずはしっかり止まることを考えよう。



◀ボタンを連打するとブレーキ。相手の出方を見て使っていこう。



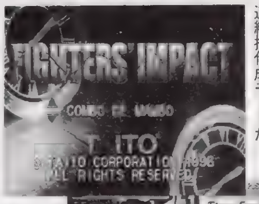
▶上手に止まることができれば、勝率もグ～ンとアップするハズ。

華麗なオリジナル連続技を作り出せ！

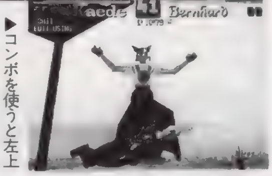
FIGHTERS' IMPACT ファイターズ インパクト

ジャンル	対戦ACT
メーカー	タイトー
発売日	4月25日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

連続技作成モード（コンボ・デ・マンボ）を使いこなせ！



◀メニューにある「COMBO～」が、この連続技作成モードだ。



◀コンボを使うと左上に「EDIT USING」と表示される。

操作内容を細かく設定し、複雑なコンボ（連続攻撃）をボタン1つで出せるようにする「コンボ・デ・マンボ」モード。ここで作ったコンボをキーコンフィグに登録しておけば、どのモードでも使えるようになるぞ。操作するのが難しいモーションスライドコンボはもちろん、「投げ技からの追い打ち」といったコンボ!?も簡単に作れてしまうのだ。　このモードでの操作方法は下のとおり。複雑そうだけど、コンボを実際に作っていくうちに自然と身につくはず。キミも自分だけのコンボを作ってみよう！

コンボ作成時のコマンド内容

L1ボタン	カーソルを1つ前に戻す
R1ボタン	カーソルを1つ先に進める
L2ボタン	カーソル部分を削除
R2ボタン	カーソル部分に空白を挿入
✚キー	左：✚キー操作の設定 右：フレーム数の設定
◎ボタン	シフト操作の入力
△ボタン	パンチ操作の入力
○ボタン	キック操作の入力
×ボタン	左：スペースの入力 右：フレーム数を1に戻す

コンボチェック時のコマンド内容

L1ボタン	キー表示開始・初期化
R1ボタン	使用しません
L2ボタン	キー表示終了
R2ボタン	キャラ位置を開始位置に戻す
✚キー	キャラの移動操作
◎ボタン	シフト操作
△ボタン	パンチ操作
○ボタン	キック操作
×ボタン	設定中のコンボの動作開始

※どちらのモードも、スタートボタンを押すことでメニュー画面に戻れるようになっている。

◀衝波→しゃがみ正拳→正拳落としというコンボ。フレーム数設定にコツがいる。

◀左のコンボを使ったところ。3HIT表示が連続技であることを示している。

「コンボ・デ・マンボ」モードを利用するには？

「アーケード」モードを1周クリアすればメニューに現われる（キャラやスタイル、難易度は問わない）。うまく勝てないという人は、難易度やセット数を下げて、何度も挑戦してみよう。ステージによってはリングアウト勝ちが可能だから、それを狙うのもいい。シレーヌ（プロレス）だったら「リング際まで下がってからシーソー・スルーで投げる」という感じだ。もちろん、打撃技で前方にふっ飛ばしても構わない。なお、2周クリアすると、オプション内にヒートの有無を設定する項目も現われるぞ。

▲ボスキャラたちも1周クリアするごとに、1人ずつ使えるようになる。

電撃PSではみんなの質問を大募集

人間の歯は、中切歯、側切歯、犬歯、第1小臼歯、第2小臼歯、第1大臼歯、第2大臼歯、第3大臼歯（通称：親しらず）で構成されています。この中で、1番虫歯になりやすい歯というのは唾液が流れにくく、ブラッシングしにくい第2小臼歯と第1大臼歯の間でしょう。ここは不潔空域ともよばれています。このあたり（上顎は舌側、下顎は頬側）をしっかり磨いていれば、歯医者に通院するようなことはまずありません。歯医者さんに行くお金も時間ももったいないです。しかしここを読んで、虫歯の謎が少しわかった今、お金も時間も節約できたはずです。謎がわかればいろいろなものが節約できるのです。ちなみにゲームの謎は、「PQ」に聞いてください。少なくとも悩む時間は節約できますよ。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「イワトビペンギン」で、どうしても「ダンス」が上手く踊れずに16tの重りに潰されてしまいます。なにか「ダンス」が上手く踊れるコツはありませんか？

A：画面上に出るコントローラボタンの指定通りに素早くボタンを押さなければならない「ダンス」。何回もプレイすれば気づくと思うが✚キーの上下左右を押す指示が断然多い。慌てて、ななめに入力してしまわないように注意しつつ、上下左右しっかり押せば難なくクリア出来るはずだ。

1カ月ぶりの今回のウラワザデータベースはひと味違う！……かも。

ウラワザデータベース Ver.5.0

あんなワザいいな、できたらいいな。面セレ最強いっぱいあるけど〜。（中略）セリフ「ゴ○モンを最強に、させたいな〜」。「ハイ、しぎくたは〜」。……ならねーじゃん（このリードはフィクションです）。

LV80 ファイターズインパクト

■ウラワザ8本総まとめ！

①コンボメイキング機能：1回クリアするだけ。②ヒートのオン、オフ機能：2回クリアする。③顔デカモード：タイトル画面で㊦を10回押す。④細身モード：タイトル画面で✚左を10回押す。⑤薄っぺらモード：タイトル画面で✚右10回押す。⑥ミニキャラモード：キャラ選択後、✚下＋⊗を押し続ける。⑦隠しキャラ：キャラ選択画面で▢＋◎を押したまま決定する。⑧ボスキャラ使用：1回クリアするごとに、ホイホイ、ラウール、ファラハ、バラゾックの順に使えるようになる。ちなみに③、④、⑤のモードを解除するにはタイトル画面で▢を10回押せばOK。

◀これはポリゴン格闘ではもうお馴染みのウラワザといえる顔デカモード。こういったお約束もきっちりフォロー。

▲こちらは世にも珍しい薄っぺらモード。キャラ変形のワザは解除コマンド（▢を10回）を入力しないと元に戻らないので注意。

LV50 THE GREAT BATTLE Ⅳ

■便利コマンド集

タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら以下のコマンドを素早く入力してゲームスタート。すると、入力したコマンドによって、色んな効果が現れるぞ。①面セレクト：⊗、⊗、△、◎、△、◎、⊗。②残機無限：△、⊗、◎、△、△、⊗、⊗。③マイティ無限：◎、◎、◎、△、△、⊗、⊗。④ロボ戦オンリー：△、△、△、◎、◎、⊗、◎。⑤いきなりエンディング：◎、⊗、△、⊗、◎、△、◎。

◀これは面セレクトの画面。コマンド入力は1秒以内。併用はできないぞ。

LV50 キャロムショット

■隠しキャラ＆スタッフロール

本格的ビリヤードゲーム『キャロムショット』から、2本のウラワザを紹介しよう。まずは、COMセレクトキャラ追加コマンド。

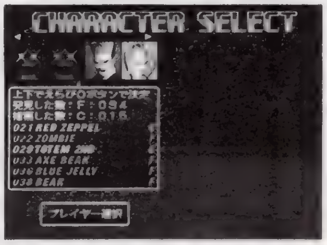
◀COMセレクトで一気に3人追加されるので、とても賑やか。

これは、タイトル画面で✚上、△、左、右、▢、◎、下、⊗と入力すればOK。これで「ROKET GAME」でのCOMセレクトに「ベルナルド」、「アステカ星人」、「リチャード」の3人が追加されるぞ。次にいきなりスタッフロールを見るコマンド。こちらはタイトル画面で㊦を10回押した後で✚下、上、▢、L1、R2と入力でOK！

LV80 TOBAL2

■捕獲していない敵を使う

このワザは、未捕獲（発見のみ）の敵のすぐ上に、捕獲済みの敵がいることが条件。まずは捕獲済みの敵（未捕獲の敵の1つ上）にカーソルを合わせ、✚下と◎を同時押し。バッチリタイミングが合えば未捕獲の敵を使用できるぞ。でも、自分で操作できるのはトレーニングモードだけなのだ。



▲この状態から✚下＋◎で、発見のみのゾンビを使える。タイミングはかなりシビア。

LV50 プレイスタジアム2

■隠しチーム

エディットチームモードで、ユニフォーム選択画面になったらL2＋R2＋㊧＋㊦を同時に押す。これで、「チャイルズチーム」が選択できるようになる。また、選手獲得画面で同じコマンドを入力すると、獲得資金が20億円に増額！

LV20 あすか120% エクセレント

■当たり判定表示＆スロー

タイトル画面で✚上、下、左、右、⊗、◎とコマンド入力。後は普通にゲームを始め、試合中にL1を押すと当たり判定の表示、L2を押すとスローモーションになる。ちなみにこれは、前作でも可能だったウラワザなのだ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階 電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分の商品券
LV80 ： 8,000円分の商品券
LV50 ： 6,500円分の商品券
LV20 ： 4,500円分の商品券
LV0 ： 2,000円分の商品券

今月の採用者：LV80（2名）／山口県 梅田和樹くん、島根県 堺晶くん。LV50（4名）／群馬県 安浦美佳くん、山口県 瀬戸庸一くん、福島県 由良吉敷くん。LV20（1名）／東京都 せりっぺくん。

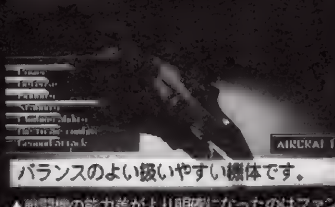
エースコンバット2 はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

こんなにもカッコよく、そしてスピード感が心地好いＳＴＧがほかにあったでしょうか。今回の「はじめて物語」では、そんな迫力満点の世界にあなたをご案内いたしましょう。

3Dの戦場を激しく生きぬけ 傭兵魂ここにあり その1

●前作のすばらしさと「2」でグッドになった点
「エースコンバット」はＰＳザ・ベストのシリーズにも選ばれた名作。大空にロマンを馳せる、すべてのゲームファンを魅了してくれた1本でした。美しいグラフィックや、イカす音楽などにもビックリさせられたものですが、このゲームのスゴさはむしろゲーム内容そのものに秘められていたと言えます。特に、３Ｄ・ＳＴＧの醍醐味である爽快感とスピード感に、フライトシミュレータ独特の戦略性をミックスさせた功績は大きく、今まではマニアの領域だった"飛行テクニックの追求"を、たくさんのＰＳユーザーに目覚めさせてくれました。いかにもドッグファイトを思わせてくれる雰囲気もふんだんに盛り込まれており、なかでもプレイ中の画面から「空気」と「超音速」の存在すら感じさせられてしまうところなどは、ナムコの技術力のすばらしさを改めて思い知らされたほどです。そんな名作の続編である「エースコンバット２」では、前作のよいところはそのままに、さまざまなパワーアップがなされています。まず、ただでさえ綺麗だったグラフィックが全面的に強化され、自機後方視点ではスピードをダウンさせたときに自機の可変翼が動くなど、芸の細かさまでいろいろとプラスされました。そして「２」の大きな特徴としては、使用できる戦闘機の能力差がより明確になったことが挙げられます。このおかげで、戦闘機を選ぶ楽しさと攻略の厚みがともに増しています。ゲーム内容もボリュームアップが図られ、ミッション数の増加、ミッション内容のバリエーションの豊富さ、探し甲斐タップリの隠し要素もテンコモリ。「エースコンバット２」とは、そんなステキな作品なのです。



▲戦闘機の能力差がより明確になったのはファンにはうれしい限り。選択のしがいも倍増なのだ

©ナムコ

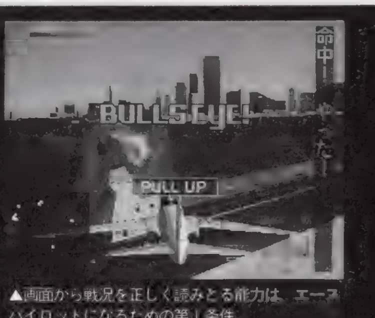
3Dの戦場を激しく生きぬけ

傭兵魂ここにあり

その2

●計器と飛行戦術、基礎をバッチリ押さえておこう

画面上の計器類を全部覚えるのは面倒、なんて思っている人でも、とりあえず重要な計器だけは覚えておきましょう。まずゲーム中に◯ボタンを押し続けてください。画面左下にマップ画面が表示されます。ここでは主要な目標物を赤印で確認できます。必要ないときには◯ボタンから指を放しましょう。この状態だと、画面左下で索敵レーダーを確認できます。ここでは任務達成に関わる敵が赤、それ以外の敵は白で表示されます。さらに、円形の計器の周囲に表示されている三角形の計器にご注目。これは最も近くにいる敵機の位置を教えてくれます。以上のことだけを覚えておくだけでも十分戦えるはずです。さて、戦闘機などを視界にとらえるとカーソルが敵機に付きますが、この下に表示されている数値で、相手との距離が把握できます。そして、任務達成に関わる敵は、カーソルの左に「TGT（赤字）」、仲間は「FRND（青字）」と表示されるので、覚えておくと便利なはずです。続いて戦闘のコツをお教えしましょう。機銃は例外的な場合を除いてほとんど役に立ちませんから、攻撃はミサイルをメインに行いましょう。ミサイルはただ発射しても前方に飛んでいくだけですので、ロックオンしてから発射するのが原則です。敵戦闘機をロックオンしたいなら、相手の後方から狙うようにするといいでしょう。相手がこっちに向かってきている状態では発射チャンスが少ないですし、相手の横からでは簡単にミサイルを振り切られてしまいます。地上物を狙うなら、あらかじめ離れた位置から高度を100〜200mに下げ、地表に沿うような低空飛行で接近し、通り抜けざまにミサイルを撃つと楽に任務を遂行できます。



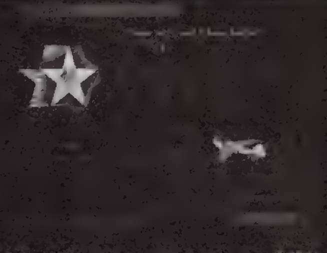
▲画面から戦況を正しく読みとる能力は、エースパイロットになるための第1条件

3Dの戦場を激しく生きぬけ 傭兵魂ここにあり その3

●やり込むほどに与えられる美味しいご褒美

最初のミッションではA－4とF－4しか選択できませんが、ミッションをクリアすると、新しい戦闘機が購入可能になります。ただし、コマンド機が登場するミッションでは、コマンド機撃墜が必須なので注意してください（中には、新戦闘機が登場しない例外的なミッションもあります）。それでは、プレイ中にどうしたらコマンド機を発見できるのでしょうか。その答えは、敵機の姿をとらえたときのカーソルにあります。もし今、見えているのがコマンド機ならば、カーソルの左（重要なターゲットの場合「TGT（赤）」と表示される場所）に「SUPERFLY（緑）」などの名が表示されるはずです。これは絶対に覚えておきましょう。さて、ミッションをクリアしたときに勲章が与えられた経験のある人はいませんか？　かなりの人が貰っているとは思いますが、この勲章は、主にコマンド機撃墜によって獲得することができるのです。

腕利きの傭兵であるアナタは、ゲームの中では軍に所属していますので、階級も与えられます。さてゲームをプレイしていると階級がときどき更新されていることに気づかれましたか？　この階級の昇格は、プレイヤーがゲーム中に達成した戦果の累計によって決定されています。そして、これらすべての足掛かりとなるミッションですが、これまた一定条件（まだヒ・ミ・ツ）で明らかになる隠しミッションなるものがアナタに発見される日を待ち詫びているのです。このように「エースコンバット2」は、やればやるほど楽しく、新しい発見や価値ある特権に出会うことができるゲームなのです。まだ新しい発見をしていない方はぜひ、もっとやり込んでみてください。



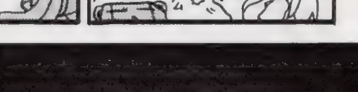
▲勲章が授与されたりと、努力に応じ[illegible]いっぱい。やり込み甲斐もバツグンだ

エースコンバット2はじめて物語

3Dの戦場を激しく生きぬけ 傭兵魂ここにあり その4

●空にロマンを感じる者に"満足"の2文字はない……

気が早いですが、このシリーズの今後の発展について、夢を語り合ってみましょう。まず、細かいサービスとして、ゲーム中の英語で喋る音声を、分かりやすいように日本語で喋ってもらえるように切り替えられたらうれしいです。あと視覚的な面では、自機の色を自由に替えることが出来ても楽しいと思います。海軍色の青い塗装だけでなく、山岳仕様の茶色や、緑地仕様の緑色に出来たら遊びの幅も広がることでしょう。さらに、各コマンドをより理解しやすい表示にすることなどは、ファン層を広げるためにも取り入れてほしいものです。そして、ぜひ実現させてほしいのが本格的なバックストーリーの追加でしょう。「エースコンバット2」の硬派な雰囲気はすでに完成されたものがありますから、それはこのまま残してほしいですが、この無機質な展開はプレイヤーに"命令"という名の冷たい目標しか感じさせてくれません。やはり、ここには無二の親友の仇うちなど、血のかよった目標があってもいいのではないでしょうか。"感情"の絡んだ任務こそプレイヤーのハートに深く刻まれる戦歴を残すものだと思いますから。それにミッション分岐に絡むマルチストーリーなどもあれば、楽しさも倍増するでしょう。例えば、主人公の恋人が誘拐されるが、軍はたくさんの国民を危険にさらすことを恐れ、恋人ごと敵の壊滅を強要。義務と愛どっちを選ぶか、とか。前者を選べば、このあとは敵への復讐劇を兼ねた任務が、愛を選べば恋人奪還への孤独な戦いが待っている、なんてイカすと思いません？　外伝として、こんな路線も期待したいですね。あ、どうせ外伝なら主人公は金髪のお姉さんに……え、ダメですか（笑）？



▲ストーリーの強化がされれば、任務説明などへの感情移入も違うはず。ぜひ期待したいものだ

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

毎回、すばらしいコラムを書いてくださる、すばらしい偉人さんたち。嗚呼、偉人さん！　すごいよ偉人さん！　偉人さんに連れられてイッちゃったぁ〜。嗚呼、赤い靴。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。まれにきゅんときて、じゅんときちゃう先生にお便りを！

★シロツグ＝ラーダット　であります！

今、思うに「平安京エイリアン」って、100年に一度のナイスなタイトルであったのではなかろうか……。言葉の組み合わせが、本当に見事なのだ。これが〝平安京モンゴリアン〟とか〝望遠鏡ニャンギラス〟とかだったら、コシくだけであっただろう。そんな気分だ。

そういえば「アート適性診断テスト」の結果が、やっと届いた。将来の不安から、僕がひそかに受けていたものだ。「あなたに向いているコースは、ビジュアル・イラストです」……と書いてある。よ、よかった……。ホッと胸をなでおろす。どうやら、この仕事を続けててもいいようだぞ。もし失敗したらここに責任をとってもらおう。心強いなぁ。で、よく見ると、その下に「あなたは声優としての高い適性もあるようです」と、ある。ガーン……そ、そうだったのか……知らなかった。筆記のテストだけだったにもかかわらず、そこまで見抜いてしまうとはおそるべし代ア○！　…う〜ん声優かぁ、いいかも……希望に胸ふくらんでしまう。

声優さんといえば、この前、知り合いのソフトハウスのご厚意で、前から希望してた声の収録現場を見学させてもらったのですよ。声の収録自体は、以前にも仕事で何回か経験してたのだけど、今回のは自分が経験したことのない世界だったので、ぜひ見ておきたかったのです。その世界とは……ズバリ「Hゲーム」の世界！　キャー！　何事も経験なのです。

セリフの内容とかは、ここではちょっと書けないのばかりですが、さすがは声優さん、どんな状況のシーンでも恥ずかしがることなく役になりきっておられました。「思い切りやった方が、逆に恥ずかしくならないんですよ」という言葉が印象的だったなぁ。収録の最初の方は、僕も照れ照れだったけど、声優さんの演技力にしだいに恥ずかしさを忘れ、気がつくとのめり込んでいました。て、いうか、スタジオ中が一丸となっておるのです。はたから見れば、すごい光景ですな。あぁ、やはり声の仕事はいい。入学しようかなぁ……胸が高鳴るなぁ。きゅん。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

「電撃PSD 2」ができました。今度のは前回よりはデキがいいという自信があるのですが、次号ではもっともっと改良するぞ！

★3Dゲームとアナログ入力：やっぱり究極の入力方式はアナログだ

さて今回、「ＴＯＢＡＬ２」「エースコンバット２」対応でＰＳ用のアナログコントローラが新発売された。これで主要な現行ハードウェア・ＰＳ、ＳＳ、Ｎ64のすべてに対応してアナログ入力を持ったパッド型の入力デバイスが揃うこととなったわけだ（Ｎ64は標準、ＳＳはマルコン、ＰＳは当然アナログコントローラ）。

正確に言えば、ＰＳとＮ64ではアナログに加えて「振動」という要素があるわけなのだが(笑)、これはゲームの機能から見ると完全にオマケなので、ここでは触れないことにしよう。

ともかく、この３機種とも極端な言い方をすれば「アナログ入力を前提としたゲーム」を作れる環境が整ったわけだ。

ここで「アナログ入力を前提としたゲーム」と書いた。実はこれには深い意味がある。というのも、従来（ＳＦＣ時代）の２次元のゲームにおいては、アナログ入力はそれほど大きな意味を持たなかった。あえて言うなら、さすがにブロック崩しはボリュームコントローラの方がやりやすいとか、野球ゲームで走るのに、もう一味加えられれば……という程度のものでしかなかったのだ。

これはなぜかと言えば、従来のＳＦＣなどでよくあったアクションゲームを考えればわかりやすい。従来型のゲームは、基本的には直角と45度（の変形）のブロックでパーツが組み立てられていて、これを真横（もしくは真上、もしくはナナメ45度）から見る方法が中心的だったのだ。この上でキャラクターをコントロールするのだから、微妙な角度に調整できることよりも「正確に直角（および斜め45度）に動かせる」ことが重要になってくるのは当たり前の話だ。

ところが、３次元での動作となると、話は変わってくる。３次元のデータは基本的にはポリゴン（もしくはそれに類する物）で組み立てられ、その角度は立体角で作られ制限はまったくない。「ＦＦⅦ」のワールドマップを見れば、それはわかるし、『キングスフィールド』のマップを見てもわかる。

このうえで８方向のどの方向が押されているかしか情報がない従来型のコントローラだと何が起こるのかというと——例えば「キングスフィールド」。どれだけ指に力を入れようが、後ろをすばやく振り向くことはできない。ダッシュボタンを押した以上の速度で歩くことはできないし、ゆっくり歩くこともできない。

例えば『エースコンバット』。飛行機なのに旋回速度は一定だし（特殊な操作で若干速度を上げることはできるが）、微妙な操作をすることも難しい。

こういう例は山のようにある。むろん「だから例に挙げたゲームがダメだ」と言っているのではなく（むしろ、コントローラの制限を考えると極めてよくできている）、コントローラの制限から動きが制約されているのだ。

でもって、これを解決するためには「どの方向に、どれぐらい動いている」かがわかる＝角度を検知できるコントローラ、つまり「アナログ」コントローラが必要なわけだ。

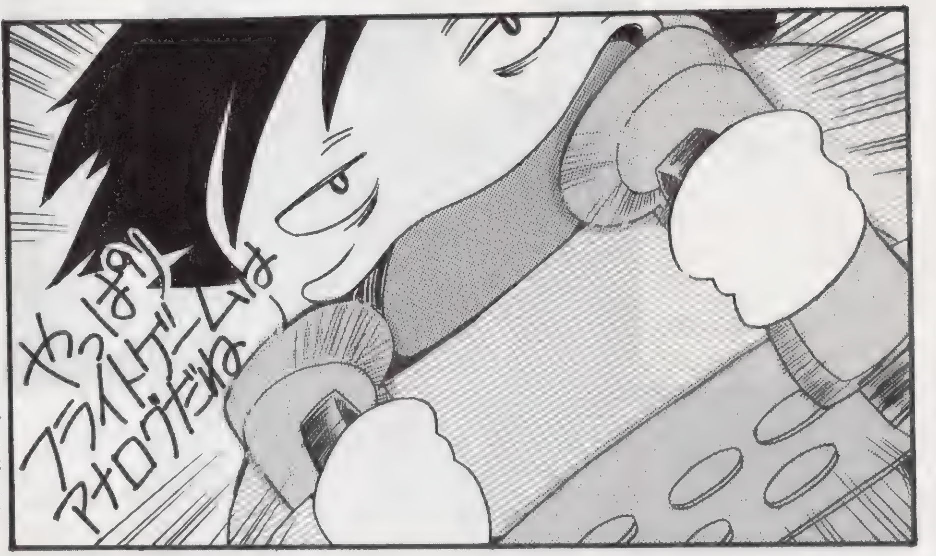
言い換えれば、３次元的な自由な角度の動きにはデジタルの従来型コントローラよりもアナログ型のコントローラの方が優れていることが多いのだ（余談だが、その意味で非常に微妙だったのが『ＴＯＢＡＬ２』。動き自体はアナログコントローラの方が気持ちいいが、コマンドの入力は従来型のためにデジタルの方がやりやすい。もうちょっとアナログコントローラでの操作を煮詰めてほしかったと思うのだが…）。

その意味で、お手軽で、標準サイズのコントローラに近いアナログ入力デバイスである「アナログコントローラ」が発売されたのは非常に素晴らしいことだと思う（個人的にはロボットものとフライトシミュレータはスティックの使用をオススメしたいが。コダワリってヤツだ）。

ただし、この「アナログコントローラ」は確かに３次元の微妙な調整には向いているのだが、これは逆の問題をも引き起こす。つまり微調整ができると言えば聞こえはいいが「操作が曖昧」ということも言えるわけだ。このために従来型のシビアな調整が要求されるアクションゲームなどにはとても向かない。その意味では「アナログ入力はポリゴンだったら万能だぜ！」ってわけではないので、やはりゲームのタイプによってうまく使い分けてほしいと思うのだ。

とまあ、アナログ入力の話はここまでなのだが、ＰＳのアナログコントローラには、ほかの２機種のものと比較して圧倒的に優れているところが１つある。それは「アナログ入力が２系統あること」。まあこれはたまたま「アナログジョイスティック」が２系統だったので、アナログコントローラも２系統になったというだけなのだが……結果としては非常にいいことだ。というのも、実はアナログ系は１系統だと、不十分な場合が多いのだ。１系統しかないと、例えばフライトシミュレータでは「スロットル」がどうしてもデジタルになるし（速度変更の微調整がきかなくなる）、ロボットなら「首振り」を自由に行うのが難しくなる。戦車のゲームを作ればキャタピラーをシミュレートできないし、仮に手が２本出てくる「キングスフィールド」を作ると、片手はデジタルになってしまう。

というわけで運もいいと思うが、ＰＳの『アナログコントローラ』は非常によくできたモノになっているので、今後の３Ｄゲームのことを考えると、ぜひアナログコントローラを標準装備にしてもらいたいと思うのだ。

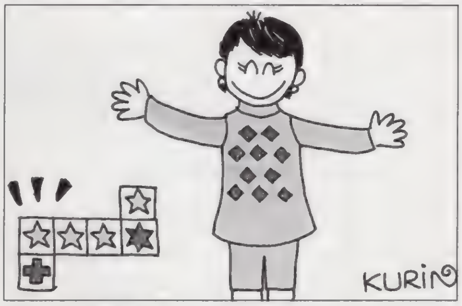


イラスト／あいざわひろし

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

イラスト／よしきくりん



よしきくりん プロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ PZGもたしなまれます。

★頭を働かせて100ステージクリアしよう！

薫風香る五月。近所の垣根には色とりどりのつつじの花が咲き、街路樹には羽子板の羽根のような花が咲く花水木が目につきます。日に日に太陽も春から初夏への日差しへと変わり、日中はTシャツ姿でも外に出られる季節になってきましたね。もう１カ月ほど前のことになりますが、桜前線の北上と共に福島へ旅行に行きました。ちょうど桜が満開の見頃を迎えそこかしこで桜……桜……桜の嵐。ドライブがてら樹齢1,200年という有名な〝三春の滝桜〟にも足を運びました。そりゃあなんといってもお見事なものでしたよ！　古木の枝垂れ桜は、薄桃色をした花が風に揺れて優雅なものでした。また、ＧＷには東京ドームで日本ハム対オリックス戦のチケットが手に入り、見てきました。プロ野球はひさしぶり。これがまた、とっても盛り上がった試合でしたよ。私はプロ野球ってそんなに詳しい方ではないのですが、前に座っていた熱烈な日本ハムファンの人(被っていたキャップが年期が入っていたよ)につられて私も叫んじゃいました。本当、コンサートみたいで楽しかったわぁ。

この号が発売されている頃には、毎年楽しみにしているレギュラーのラジオＣＭ収録で、近畿地方をロケしていることと思います。今回は、ちょうど昨年の中国・四国地方のロケよりも長い取材になりそうで、約１カ月近くらしいのよね。ひとくちに近畿といってもホント広いでしょ。ちなみに取材する場所はというと、愛知・滋賀・京都・和歌山・奈良・大阪・兵庫……今からとっても楽しみぃ。ということで、この仕事のレポートは次号でお届けしたいと思いますので、こうご期待!!

さて、今回のゲームレポートは『るぷぷキューブ ルプ★さらだ』。その名の通り、キューブＰＺＧです。私、こういうパズル系のゲームや、『テトリス』とかがけっこう好きで、はまっちゃうんですよね。まずはストーリーゲームからプレイしてみました。全部で100ステージあるらしいけど全部クリアするには時間がなくて(ちょっぴり言い訳)まだまだ遠そう。このキューブをこう動かして次にこれをこうして……なぁんて、あれやこれや考えるのが楽しいのよねぇ。時間制限がないので、ゆっくり考えられるのはうれしいけど。ただし、お疲れ気味のときは妙に頭がぐるぐるするだけでウマく考えられないのでプレイしない方がいいかもね。それにしても100ステージクリアできるのはいつになることやら？

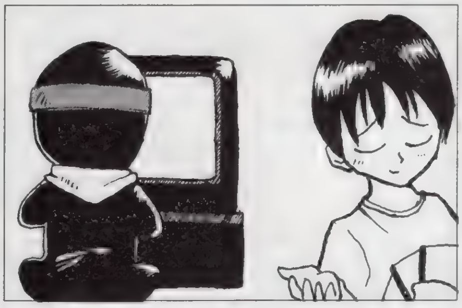
さて、前にレポートした『パラッパ』のことで少々報告したいことがあります！　お陰様でダンキンドーナッツのキャンペーン賞品〝パラッパ缶〟をめでたくＧｅｔ!!　いたしました。かわいいのなんのって、今やもぉ私の大切なお気に入りグッズの１つです。この『パラッパ』の日本語版がもしできたら(？)、ぜひとも歌いたい。「キック！　パンチ、ターン、ドアチョップ!!　ハタタタタッーッ」。今から練習練習。

さぁ、次号の原稿は取材先のホテルで書くことになりそうです。おっ楽しみにぃ!!

★あなたの「もったいない」の定義は…？

草木は眠るけど、今どき高校生も眠らない丑三つ時（AM2:00くらいか)。原稿を書いていると決まってホットのコーヒーが飲みたくなるので、パジャマ代わりの恥ずかしい格好、『餓狼伝説３』のＴシャツ（おぉう、燃える）と、エナメル系塗料（スミ入れ用）とポリパテの染み込んだスエット（そこで拭くなよ）に、とりあえずモッズパーカーをはおって、「〝ヒト〟に見られたら気にしないけどヤバイ」とドキドキしながら歩いていると、目の前でサイレンを鳴らしながら消防車が横切る。自販機に110円入れている間に、細い通りが消防車に埋めつくされる。どうやらガスもれらしく、ボヤじゃないらしいけど。そういえば前回のコラムを書いていたときも同じ通りで、AM5:00くらいにタバコの自販機をガンガンけっ飛ばしているニィチャンがいると思ったら、パトカーが５台くらい音もなく近づいてきて、さらに黒いコートを着た警官がゾロゾロ出てきたので、かなりビビりました。警官の話をそれとなく盗み聞きしてみましたが、けっきょく理由がわからずじまい。残念。おそるべし杉並区。

さてさて、聞いていなさそうで、実は名前の間違いまでバッチリチェックされているのが「盗み聞き」。ラーメン屋とか電車の中など、ウカツにしてると誰に聞かれているかわからない。とくに最近は、ゲームやアニメに関しての情報には、みんな敏感になってきているし。かくいう僕もかなりお喋り＆人の話を聞いてしまうので、よく友達にも「オマエなにしとん？」と注意されますが。先日もベランダで洗濯をしていたら、隣に引っ越してきた人が友達とベランダで喫煙している。なんの気なしに話を聞いていると、どうやらＰＳのゲームの話。ソフト名を「ゼビウス」でなく「ゼビウス・スリーディージー」というあたり、ゲーム好き（ゲーム雑誌を買うくらい）と見た。「新しいゲーム買っても、あまり遊んでねぇよ」という話を聞くと、たしかにそうだなぁと思いました。みなさんはどうでしょう。5,000円以上出して買ったゲーム、アーケードゲームのようになくならないのをよいことに、触るくらいしか遊んでいないのでは。たしかに、仕事や勉強はやらなきゃならないし、忙しいかもしれません。でもそれも、期間にすれば長くても３カ月くらいでしょう。自分の近くに「あの人、勉強（仕事）はバリバリできるけど、聞けばゲームもちゃんと遊んでいるよなぁ」と思える人がいて、自分もそうありたいと思ったら、やっぱり遊ばないと。僕も昔に比べたら、最近購入するハードを全然遊んでいない。ＦＣはもちろん、ＭＳＸ２＋、Ｘ68Ｋまでは、自分でも「こりゃあ遊んでるぜ」と思いましたが、ＳＦＣの後期と最近のハードは、発売日に購入するも封も開けていないソフトが多くなってきました。ソフトがつまらなくなったワケではなく、購入する目的が、「そのゲームを遊びたい」じゃないからだと思います。「限定品だから」とか「みんなが遊んでるから」、「ストレス発散」などは、かなりキケンでしょう。注意したいものです。



林田篤 プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。
電話の逆探の時間は短く、消防車の到着はかなりかかる、と知っているらしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。業界のことならおまかせなのです。

★コンビニ流通は成功するか？

いやあ、１カ月のご無沙汰でした。隔週刊にすっかり慣れてしまっていたので、ＧＷで１号分空くと、ずいぶんお休みした感じがします。このＧＷでのゲーム関連の大きなイベントといえば『ＴＯＢＡＬ２』の発売くらいで、ほかにこれといったできごとも（表面上は）なかったので、ゲーム業界では世間並みにお休みとしたところが多かったようです。もちろん、本職が営業職の私には、「連休」＝「忙しい」だけでしたが……トホホ。

そのＧＷで唯一の超大作『ＴＯＢＡＬ２』は、前評判通り好調なセールスを記録しているようです。『ＦＦⅦ』は１本あたりの出荷本数としては大記録である300万本を越えたようですし、スクウェアは大ヒット続きですね。

ところが、ご存じの方も多いと思いますが、そのスクウェアがあまり儲かっていないのです。原因はコンビニ流通のために設立した会社「デジキューブ」が大幅赤字になりそうなためです。今年２月には３月期以降の業績を下方修正（損がたくさん出そうなので、思ったほど儲かりませんと発表すること）し、新聞等を賑わせましたね。「デジキューブ」の経常損益（営業利益、すなわち売上で儲けた金額から原価や経費を引いた金額）は30億円という大赤字になると見込まれたのです。

「あれだけ売れているのに、なぜ？」（ＣＭ調で）という疑問が出るのは当然でしょう。そこで、今回はコンビニ流通の問題点と将来性を考えてみましょう。

最大の問題点はなんといっても「コンビニ専用ソフト」のタイトル数が少ない点でしょう。メガヒット級となると、さらに点数が少なくなります。販売をするために投資した設備金額、すなわち会社の設立費用だとか全国のコンビニに用意した専用什器（じゅうき）（販売用の棚、ディスプレイがついているアレですね）の設置費用とかのかかったお金に対して、発売できたソフトの点数が少ない＝売上が上がらなかったのです。

利用者の立場から考えてみると、コンビニでソフトを買う場合は「このソフトを買うんだ」と決めてから買いにいくケースがほとんどだと思います。「コンビニ専用ソフト」はその名の通りコンビニでしか買えませんから、欲しくなったらコンビニに買いにいくしかありませんね。逆に「なんかソフトでも買おうかな」と思って、コンビニにいく人ってほとんどいないでしょう。

はっきりと買う物を決定していない場合、できるだけ品揃えのよい専門店に買いにいきますよね。数多くの選択肢の中から自分が理想と思う物に近い選択をしたい、というのは自然な欲求ですし、人によっては買う物が決定していても、自分の選択の善し悪しを確認するために専門店にいくこともあります。また、「なんか特売で出物がないかな」とか「新情報がほしいな」といったときにも専門店に足を運ぶでしょう。

残念ながら現時点でのコンビニではこういったニーズにはほとんど対応できません。唯一の情報ソースであるご自慢のディスプレイつき什器にしたって、ゆっくりと見ていられるような配置になっている店舗は見たことがありません。選ぶという楽しさが提供できないというのは、ＴＶゲームという趣味性の非常に高いジャンルでは大きな障害になっているようです。

話はちょっとずれますが、コンビニで売るのならＣＤシングルみたいに安くて手軽に買えるゲームがもっとあってもよいと思うのですが。980円くらいで『テトリス』とか『インベーダー』といったようなシンプルなソフトが買えればおもしろいなと思い、ソフトメーカーの偉いさんと会う機会があるごとに提案はしているのですが、みなさん「おもしろいですね」と興味は示すのですがほとんど実現はしていません。これくらいの価格なら「今晩ちょっとヒマだから、ゲームでも……」と買えると思うのですが、ソフトメーカーのみなさん再検討してみませんか？

話を本論に戻して、もう１つの原因を見てみましょう。コンビニ流通のセールスポイントにＰＯＳ管理（ポスと読みます。コンピューターを使ったリアルタイムな販売管理のこと）による在庫ロスや流通ロスの低減がありました。今までのゲームソフト卸問屋や二次店といった中間流通を通さないので、商品の流れがしっかりと把握でき、需要の変化にリアルタイムに対応した流通ができる……ハズでした。

ところが、予想に反して『ＦＦⅦ』のような大作ソフト以外はほとんど需要がなかったようです。このため、直接取引がある店舗だけでも１万５千軒といわれるコンビニに供給するはずだった商品を大量に抱え込むこととなってしまったのです。

ただでさえコンビニは扱う商品の平均単価が低い業種です。そのため在庫回転率（どれくらい数をさばくか）を高くしないとなりません。先週見たスナックの新製品が、今週はもう置いていなかったということがよくあると思います。売れない商品はどんどん入れ替えなければ経営が成り立たないのです。こういった業種にとってはゲームソフトというのは「単価が高いが回転率が低い」商品なのです。そういう商品が狭いとはいえない棚を占有していることを心配しているコンビニ店主も増えているという話も聞きます。

■この夏がハードも流通も決戦のときとなる、という見方が増えているようです。この競争によって全体がよくなればいいんですけどね。

・イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

燃える炎は100万ボルト。夏に向かってさあ、梅雨だ！　ジメジメでYシャツが肌にくっついて、女子の背中がいい感じ！　小さなお友だちも大きなお友だちも、レッツこんにちわなのです。

奴隷の Doreinodo

PSの奴隷はゲームのしすぎで彼女と別れてしまった彼や、振られてしまった彼女、そして元々そんなの気にしないPS及びゲーム全般にハマッちまったぜ！　アニードゥーな貴方にお送りするゲーム中心の何でもあり読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなのでもOKです。雑誌に自分のハガキが載るとムヒッです。

Doreinodo

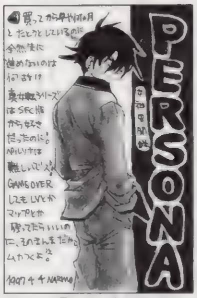
私は最近変わりました。それは電撃プレイステーションという雑誌の、PSの奴隷、略して「DPSど」というコーナーのおかげです。元々背が低く非力だったボクは友だちにバカにされてばかりでした。しかしDPSどを読み始めてからは違います。11ページの迫力、ゲームの話題満載、文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌最強！　で超レベルアップ。今ではハガキは命より大事とか、もしもハガキがこなかったらなんて想像したりして顎が外れたりします。心の底からハガキがほしい。そんな私ですが付き合ってくれませんか？

雨だ！祭りだ！日本のゲーム魂を見せてやれ！

え？　誰にって？　そりゃぁもちろん地球という星に住む全てのモノたちにですよ！　わかったかぁ愚かモノどもよ！　って嘘です。もう言いません。

▲東京都　卯月なちさん：デキいいらしいです。キャラかわいいですしね。

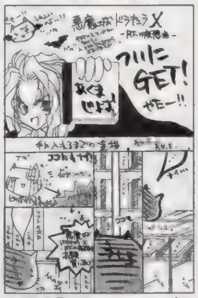
▲神奈川県　小林恭介さん：このまま戦ってもいいのに……ってそれはアレ。



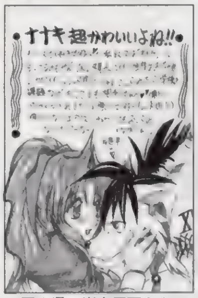
▲山口県　バグ12匹さん：熱暴走によるハングアップも多いですしねぇ……。

▲神奈川県　いずみととさん：では今度はアヤセさんを（笑）。ダメです？

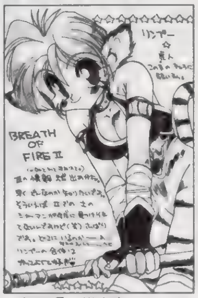
▲秋田県　速瀬宵さん：アルカードイメージではもっと不細工でしたしね。



▲茨城県　つかささん：無いときは無いです。PSは品切れが少ないとはいえ。



▲岡山県　樹宮匡平さん：課題よりも犬。大事です。そしてゲーム。ですね？



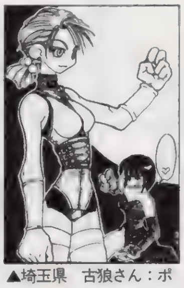
▲静岡県　椎名奈々さん：『III』そろそろ情報出そうですけど……。

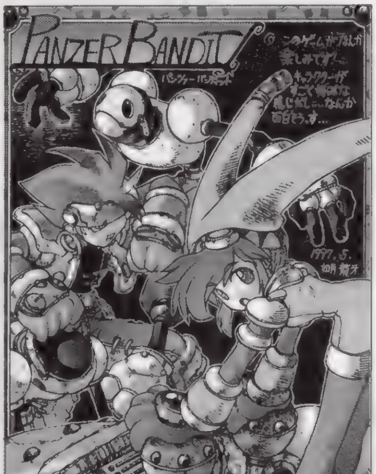
▲東京都　MELTEさん：セクシーですよねぇ。この格好は。かなり。

▲東京都　碧並空さん：小銃の様な剣がカッコイイです。振り回します。

▲沖縄県　辻槻景太さん：ずっこけデスし、彼女。人気あります。

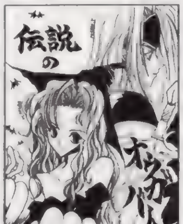
▲埼玉県　矢渡さん：突然話しかけてこられるとドキッとしちゃいます。


▲埼玉県　古狼さん：ポリゴンでもこんな感じだといいんですけど。



▲神奈川県　如月龍牙さん：ゴチャゴチャワキワキしている感触がなかなかです。マルチタップをつないで、4P対戦がムチャで楽しそうです。

▲静岡県　小泉さちさん：マリー、よく見ると、ハデな格好なのです。

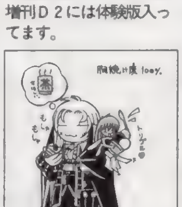


▲埼玉県　ひうら＆みさきさん：デネブは永遠のアイドルですから。

▲山口県　DDTさん：増刊D2には体験版入ってます。

▲愛媛県　有羅うねさん：仲間全パターンでED見るのは大変です。

▲埼玉県　仲谷あるつさん：でも南条くんが激ラブ。マーク……。


▲埼玉県　TERAさん：モンスターイロイロ持ってますよね。

「欲しいモノがたくさんあって困ってます。ゲームやマンガ、CD、LD……床部の人たちが楽しそうに語るのを読むたびにうらやましく、そして悲しくなります。オレはまだ中学生で、アルバイトもできず（イロイロあたったけど自分のコヅカイ欲しさでは雇ってくれなかった）、親にもらったお金で趣味をやりくりせねばなりません。広大で魅力的なオタク産業の海はあまりに罪作りです。どうにかしてくれませんか？」新潟県　アスカ本田さん：

思春期は欲しいモノがあふれてててどうしょうもないですよね。特にお金は問題です。アスカ本田さんもハガキ欄外に「友だちの女の子は援助とかイロイロしてるし、出来るからいいけど、オレ男だし」と書いてありましたが、そこまでしなければ、ちゃんとした金額のお金なんて手に入りませんよね（そこまでしたコトでかなり手痛い代償を払うことになる人が多いのも事実です）。まあでもそうしてイロイロ悩むのがステキなコトなんじゃないでしょうか？　歳をとるとあまり悩まなくなっちゃいますから（床部メンバー参照）。人間、我慢や逆境やツライことが多いと、強くなるのは確かみたいです。夢をつかむためガンバッテ下さい！　なんか超クサですが。

「4月にせっかく就職した会社を辞めてしまいました。現在プーです。上司の人がかなりイヤなタイプだった上に、セクハラにまであったんで。これでその仕事が好きなら続けたかもしれないけど…そんなことなかったし。今、放心状態で何も考えられません。こういう根性なしは人生ではダメなんでしょうか？」神奈川県　元町章子さん：

もしも自分のやりたいこと、好きなことをしてお金をもらっていたなら、きっと、根性なしじゃないと思うんです。セクハラを受ければ、ちゃんと戦う気持ちがわいてきたと思うんです。自分へ確認してみましょう。何がしたいのか。幸いなことに現在の日本は、身体さえ丈夫なら、働き口に困りません。見つかるまで、アルバイトでも構わないと思います。そして今度こそ自分がやりたいと思っていることを見つけてから行動するのが良いと思われます。ツラクてもどうにかできますよ。絶対。

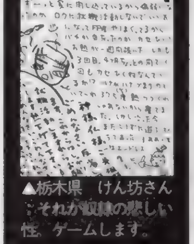
「好きな人ができました。実写です。ドキドキします。恋愛ってます、何からすればいいんですか？」東京都　後白河波平さん：

何でもありデス。謙虚に自分をレベルアップでも、突然告白でも、何でもOK。振られたら振られたで、何かが変わります。とにかく行動あるのみ。リサーチして動くのはゲームと同じ。まあ、大抵ヨシオはいませんけど。

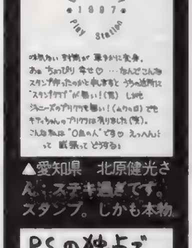
ロボコン0点な人へのショートカット

なんつーか、世の中思い通りにはならんですの巻　（ほ）

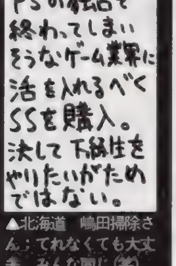
ついに買ってしまいました。PC-FX。思った通りの結果になってしまいましたね。なんかFXボードの[illegible]は、FX本体普及のための罠だったんじゃないかと、今になってはそう思う。で、[illegible]です。細かい部分で不満は残るものの、十分期待に答えてくれる出来でありました。それにしても、パッケージイラストとゲーム中のグラフィックの差は、噂には聞いてたけどココまで違いとは思わなかった。ゲーム中のグラフィック（ちびキャラじゃないよ）も別に悪くないけど、ここまで別人では……。でもまぁゲームが面白いので良しとしましょう。ところで、私と（う）さんと平吉くんは、ゲームの趣味は似てるのに、それぞれの女の子の趣味はてんでバラバラです。[illegible]でも意見が分かれました。もしPSに移植されてシール化とでもなったら、また一悶着起こりそう。でも移植はして欲しくないですね。なんせこのゲームのためにFX買ったんだから。あと、「ブルーブレイカー」も買いましたが、これの面白さは私には良く分からんです。結局のところ「[illegible]」しか遊ぶモノがないんですが、4月予定だった攻略本はどうなったの？



▲栃木県　けん坊さん：それが奴隷の悲しい性。ゲームします。



▲愛知県　北原健光さん：ステキ過ぎです。スタンプ。しかも本物。



▲北海道　嶋田掃除さん：てれなくても大丈夫。みんな同じ（笑）。

麻雀に勝てないんですけど（涙）。どうにも「スーチーパイ」に馴れてしまったせいか、イカサマできない麻雀は手に負えません。COMは明らかにインチキしてるのにねぇ。これはCOM麻雀では当たり前なんですが、相手を脱がすという刹那的な目的ならともかく（連続コンティニューして力技で目的を達成することはできる）、こういった長丁場ではイラつくだけだと思うんです。もし「次」があるのなら、その辺なんとかして欲しいかな。女の子と仲良くなると、その人によって対局で手を抜いてくれるとか、イカサマアイテムをもらえるとか。せっかく4人打ちなんだから、仲良しの女の子と通しできるというのも面白いかも（笑）。差し込んであげれば感情度アップとか。あと、指先の技能を磨けば色んなイカサマ技を修得できるというのもいいね。おお、本格イカサマ麻雀ゲーム（笑）。でもバレると○詰め。（ほ）

FXブーム—　といっても編集部で2～3人だけ。しょうがないよね。サガだもの（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？　でもハガキは送って欲しいです！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

勝手にレビューコーナーその４：前からずっと気になっていた「クロスロマンス」を買いました。女の子がたくさん出てくる麻雀ゲームです。ストーリーモードでは、アドベンチャーシーンで女の子と仲良くなりつつ、麻雀大会で優勝を目指すという展開になってて、この辺の恋愛に関する要素はかなりいい感じです。イベントも多いし、女の子たちも非常にクセはあるのですが私好み。んが、とにかくそのテンポの悪さには閉口してしまいました。アドベンチャーシーン、移動するたびに読み込む読み込む。ガリガリと不快なシーク音を立てながら、延々20秒以上読み込んだ挙げ句、「……誰もいない」ってのはいろんな意味でガッカリです。それ以外ではキッチリしている（細かい不備は沢山ありますが）し、おまけ関係とかも非常に豊富で、実に「的を射た」作りになっているだけに非常に残念です。それからもう一つ。なんか、肝心の

オレラはキミが女教師系年上に弱いのをよく知ってるからＯＫだが、ここまでロリコンじゃないと書くと逆に怪しまれるぞ。きっと（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

部屋の掃除というものをした。すると雑誌やCDケースを踏んで壊さなくなったうえ、床が見えるようになるという、すごい効果があった。みんなもぜひ試してみてね（爆）。（中）

みんなにとってCMの存在って？　大部分はトイレタイムのような気がするけど。個人的にはCMを見るのって、昔から好き。ただ俺の場合、CMへの興味は、CM自体の面白さだけでなく、登場する女性にも向けられるけどね。そこで今回はそんな俺的にグーなCMタレントを紹介させてもらおう。

●広末涼子（出演CM：スターフォックス64）

いまさらは語るまでもない人気の彼女。ナチュラルな存在感は内田有紀に通ずるな。ただ最近、顔の丸さが目立つね。年齢特有の肉体的変化のせいだけど、俺としてはそうなる前、「ダビスタ96」のCMの頃が一番好き。別にロリコンだからじゃないぞ。

●松本恵（出演CM：HOT　PO）

実写版「ときメモ」で藤崎詩織役をやらせたいような、正統派美少女。目のキレイさは、デビュー当時の後藤久美子級。最近ゲーム誌の表紙とかでよく見かけるのでうれし。写真映えするからね、彼女。

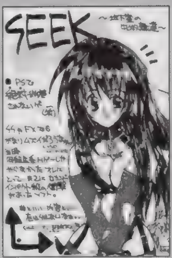
●野村祐香（出演CM：ねるじぇら）

松本恵と違って、妹っぽくて身近にいそうなタイプ。それにしても「ねるじぇら」のCMはスゴイ。彼女にブルマはかせて踊らせるなんて、やるぜCM監督（笑）。断っとくけど、俺はロリコンじゃないぞ。

●岡江久美子（出演CM：ジキニン）

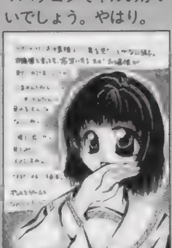
永遠の若奥様。「はなまるマーケット」はあの人目当てで見ます。大和田獏と別れて俺と一緒になってください。……ね、ロリコンじゃないでしょ？（笑）

▲神奈川県　いくいなさん：ブルマにもイロイロな色があるわけですね。

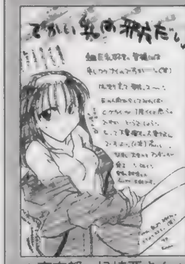


▲大阪府　壬まどらさん：パソコンでヤルのがいいでしょう。やはり。

▲北海道　乃亜さん：変な団結力が青春の証ですから（笑）。うみゅ。

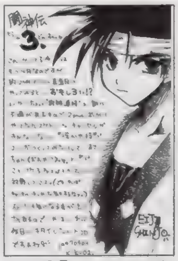


▲長野県　楠本由貴恵さん：確かに見たいです。松雪泰子系ですね？



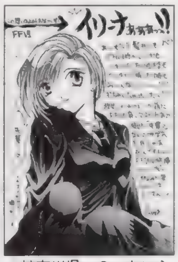
▲東京都　松崎要さん：スポーツはツライらしいですねぇ。大きいと。

▲静岡県　クリオネさん：オーバーオールって着こなしが難しいですよね。



▲三重県　Ｋ－Ｋ－01さん：そこに愛がアルのですって感じでしょうか？

▲千葉県　Ｓ・風雅さん：各職業、なにかとカワイイですよね。

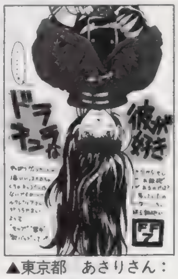


▲神奈川県　Ｇ・おいらさん：止めません。そのままダッシュです。

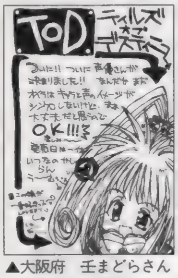
▲兵庫県　蒼龍聖羅さん：そろそろじゃないんでしょうか？　ねぇ？

▲神奈川県　文月蒼菜さん：でっかいカメ○メ波。小さくても強いんです。

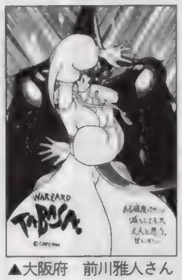
▲広島県　寿々さん：アニメも暗いお話になるんですかねぇ？



▲東京都　あさりさん：水鉄砲よりも弱そうで、いい気もしますが。



▲大阪府　壬まどらさん：キャピキャピでしょうねぇ。ハヤヤとか。



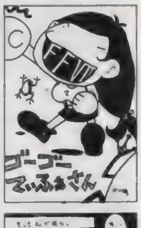
▲大阪府　前川雅人さん：育成がメインになればそれでもいい気も……。

▲香川県　月旅行物語さん：忍、強くなってるのでＯＫでしょう。

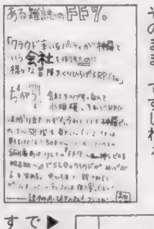
▲埼玉県　みずしまちはやさん：でも選ばれちゃいますね。運命？

▲神奈川県　小林恭介さん：ポリゴンなんでしょうかねぇ……。

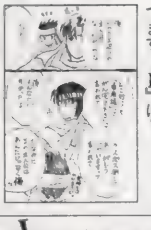
◀和歌山県　カエる44さん：ナルシア、かわいいですよね。



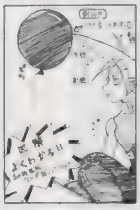
◀山形県　陀沙麟さん：ロの中にタイトルは……（笑）。



◀神奈川県　おれんぢさん：そのまま、ですしねぇ。



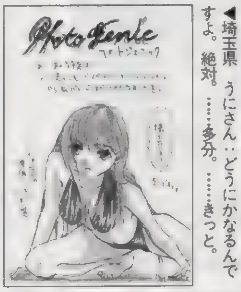
◀兵庫県　潮崎哀さん：泣いてます。『Ⅲ』は？



◀大分県　白犬さん：そうだったんですね！　副砲（笑）。

▶富山県　月弥おぼろさん：でも心には傷。ふられ野郎ですから。泣けます。

◀新潟県　びおうさん：いや、ほとんどの人がそうでしょう。



◀埼玉県　うにさん：どうにかなるんですよ。絶対。……多分。……きっと。

◀千葉県　箱男さん：出番ですね。後半呼びませんけど（トホホ）。

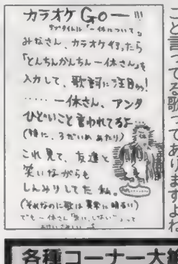
さるかにハムどう

まんが／風上旬（意見求めすぎ　それにしてもナゼにジョット？　可哀想だからパラメータダウン）

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターってナニするんですか？　ゲームがうまければ○？」北海道　山さん：

ゲームライターは基本的にゲームをして、その記事を雑誌に書いてお金をもらいます。ゲームがうまいと得ですが、下手でもなんとかなります。自分の気持ちをうまく文章にのせるのがポイント。



◀富山県　毛さん：カラオケGOです。詞だけ読むとかなりヒドイこと言ってる歌ってありますよね

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気豪薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！

「カラオケGO」ひっそりと超募集中です。

▲宮城県　高橋うにこさん：へたくそ王です。笑。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ＤＶＤレポート①：ＤＶＤはどんなモノだったかというと、大分満足がいく性能の代物でした。高解像度からくる高精細感とコントラストの高い色表現の美しさにまず感激しました。とくに現在リリースされている洋画モノは、エンコード（圧縮）に多大な手間を掛けた作品が多く、ハッキリいってしまうとＬＤよりも安価に高画質を得られると言えます。ただし、この高画質を味わえるのは現状では洋画のみ。（ち）の買った和製ソフトはイマイチな画質でした。チープな作品ゆえ、素材の質も悪く、圧縮工程も劣悪なのでしょうね。つづく。

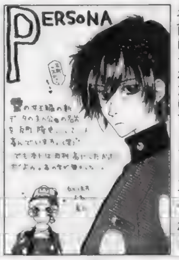
まんが／さいとうかさ（メモリーカードシールそろそろ発送できそうです。お待たせしました‥）・イラスト／ＮＤＯ

ランキング発表

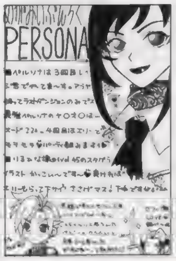
520:矢渡
490:祥人
460:ごぢうり
　:ＴＥＲＡ
430:雨宮五月
390:楠本由貴恵
365:田中将司
345:りるひな
325:多奈竜
315:湖山たみ
305:貞雅
285:まいまい
260:２８８
255:椎名奈々
　:のぶすけ
240:烏
　:小泉英夫
235:児玉啓太
225:一郎あきら
225:ちゃたろう
220:ＴＯＭＹ
　:唯津美影

●210:安倍茂樹、●195:いずみ17、成瀬祥雄、●190:蒼月、ＤＤＴ、●185:ジョリ谷ピンタ、鈴城芹、まみこ、●180:伊藤深海、木村吉伸、乃亜、●175:tke、●170:青い優、砂之介、幻夕貴、●165：佳月ひろ、torico、ベンジャミン、●160:市藤にたか、おさＰ、ゆきの、●155:けどこの、寿花丸、炭素分子、●150:谷川蛍雪、ヘルカオス、●145:うに、ズバットPS、清和日和子、桃亀イリヒ、●140:伊藤勇太、覚智也、苦紗美丸、毛の雲、月子、●135:うどうジン江、オーラちから、はせぶー、バラ族、風水りあ、よしかづ、●130:柏田秀紀、にゃんにゃんとやら、眠るカバ、●125:稲村かほる、貴沙羅ゆう、辻槻景太、●120:秋本一樹、植田智博、小栗徹也初号機、此土、長井みちる、猫田・W、●115:近江せによ、GRU、つくば山、●110:中村由花子、宮本順、●105:あゆむ、海川さんご、おろしや☆だいこん、白井俊、高橋智子、高丸じえ、八代

◀埼玉県　くるぶしさん：張遼は美男子ですよ、きっと。大予想（笑）。



◀東京都　卯月渉さん：好きな子の名前はそれだけでドキドキですから。



◀徳島県　天神光さん：妖しいペルソナ様って多いですよね。

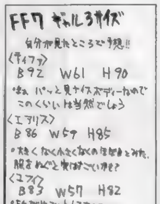
▲神奈川県　雲丹の平造さん：かなりクソです。いじめ？

▲大阪府　しまのりうみさん：タイはゆるめですね。やはり。

▲大分県　はやおさん：みさきちゃんは……スネオってウワサも。

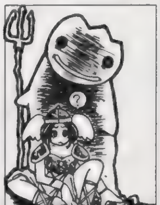
▲茨城県　トログロリーダーさん：パパ怖い。お仕置きも怖い……。

▲福岡県　毛の雲さん：よかったですよね。友だちは大切に。

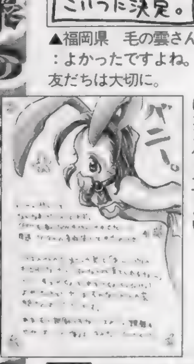


▲埼玉県　中陀雀さん：芸能人だと誰なんでしょうねぇ？

▲広島県　たわし星人さん：いい感じです。遊ばないと。



▲埼玉県　古狼さん：サンドラさんは怖いですよね。ムーミン。



◀東京都　谷川蛍雪さん：へこたれずにガンバッテ下さい。

▶宮崎県　草梛瑠都さん：郵便局で聞いてから切手を買うと間違いないです。

▶富山県　毛さん：モミアゲぽーんのくせに（ハガキ裏談）。厳しいですね。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは６月６日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローチィン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下、たどり着いた場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システム＝キューだった。ローチィンの村を滅ぼした騎士団との戦いを避け、ボクら３人（２人と？）は転移の呪文で、どこかに跳ぶことになった。

ボクラが跳んだ先は大陸最西部のまだフロンティアと呼ばれている地域らしかった。

「ここら辺はまだ現在の人類には未到の地のようですね」

キューは前文明が一度滅ぶ前から人類を知っている。

「しばらくどころか……このままココを動かなければ、一生誰にも見つからなそうね」

「そうですね、一番近い人類到達点からここまでは……200リート（約400km）ってところでしょうか」

「西部って一面荒野ってイメージだったけどこんな森もあるんだ」

目の前の泉では澄んだ水が湧き、果実や食用になりそうな小動物も豊富そうだ。

「とりあえず、何をするか決めるまでここに落ち着くとしよう」……その一言から、月日が経つのはあっという間だった。ボクラはハードだった何週間かの疲れを癒すためにムダに時間を費やしていた。

「あたし……考えたんだけど、今後のことはラムダスが決めてくれない？」

ローチィンが切り出したのはすっかり狩猟生活に身体が慣れてきた頃だった。

「……父さまや母さまを殺されたっていう悲しい気持ちをどうしたらいいのか分からないの。でも……ラムダスといれば、なんかドキドキできそうで。いろんなコトを忘れてていい気がしてくるの」

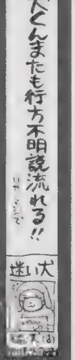
千葉県　モトローラさん

◀東京都　神[illegible]さん：そろそろ？　終わり？　もうドキドキ。

ハードの神様の犬Σ

ゴールデンウィーク（以下GW）のおかげで、奴隷も久しぶりですね。ところが、犬くんは４月末～GWの半ばにかけて入院こいてました。「あなた、ナルコレプシーの気があるね」とか「胸骨が変形しているのも気になる」など、ボロくそ言われたあげく検査を含めて入院させられたんです。つくづく健康のありがたさを痛感させられたGWでした。（犬）

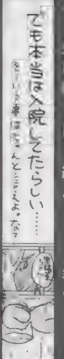
とある日、ＴＶをボーっと観ていたらＤＮＡ（遺伝子）についてアレコレと解説していた。地球上すべての生命（細胞）の個性は、たった４種類のアミノ酸で構成された螺旋構造の違いでしかない。まぁ、そんなことは周知の事実ですが、ちょっと興味をひいた最新の説として「ＤＮＡは利己的なもので自身の進化のために生命は踊らされている存在にすぎない」といったもの。つまり極論を言うと、読者様がゲーム好きなのも、オレがハード全般に興味をもつのも、（魔）が音楽好きなのも、（さ）が突出したギャル好きなのも、ぜ～んぶＤＮＡの仕向けた業だということね。もっと広い意味では、人が死にたくないと思うのは、自らのＤＮＡが絶えてしまうのを恐れるから、人が異性を好きになり、恋愛して結婚して子供ができる過程もＤＮＡが自身を次の世代へ受け継がせるための行為らしい。もちろん、[illegible]で興味の対象や生き方は変わるけど、本質は変わらないそうです。こういうことを知らされると、人間って[illegible]と同じ？　なんて思っちゃいます。自我があるから自分の力で生きていると思っているけど、じつはＤＮＡ様の操り人形。確かに、ＤＮＡの配列が違うだけでゴキブリにも簡単になっちゃうんだから、あ～恐いって感じだね。とりあえず、操り人形でもいいから人間にしてくれたＤＮＡ様に感謝かな。そういえば、[illegible]の「ＤＮＡ²」っていうマンガで「ＤＮＡがあなたのこと好きって言ってるの」みたいなセリフがあったっけ。それってあながちウソでもないんだなぁ～と、チョット感心。というとで、いつ出るんだかドッキドキのWin95版の「電影少女」は買うつもりです。キャラだけで買いです。だって、ＤＮＡが買えってね。しょーがない（笑）。



★楽しいゲームライフ　―映像へのこだわり③―★

オチまでの御託が過ぎて……ゴメンちゃい。さてさて、今回の画質へのこだわりはＳ映像について。

前回までは、ビデオ接続でもＴＶ側の画質調整で少しでもキレイな画質を……ってことでしたが、やはりビデオ映像には限界がある。そんでもって、手軽かつコストパフォーマンスの良いＳ映像の出番となるわけだ。ここ５～６年に発売されたＴＶであれば、最低でも１系統くらいはＳ映像端子があるはず。もしも、自分のＴＶにＳ端子があるのにビデオで接続している人は、Ｓ映像で接続することを強くすすめたい。とくに、ここ２～３年の大型ＴＶであれば、ビデオとＳ映像の画質差は[illegible]ぞ！　ところがＰＳの場合、[illegible]Ｓ端子が装備され、数百円でＳケーブルを買って接続！　という事情もあったが、モデルチェンジ以降のＰＳは、マルチＯＵＴ端子からＳ映像専用ケーブルで接続しないといけないため高くつく。なんたって、ＳとＲＧＢの専用ケーブルが[illegible]なんだからガッカリ。[illegible]ってことで次回は、ＰＳをＳ接続するべきか否か？　の予定です。では。



今はこれだと思うのです

いや～、まいりましたよ。たまらんの、なんのって。えっ、何かって？　そりゃぁTVアニメの「少女革命ウテナ」ざんすよ、ダンナ。おもしろい……というよりは、奇妙でカルト、ヘンなノリでバリバリ～って感じなんですが、（さ）はモ～レツにハマってます。ウテナってカワイイかも……ウフフ♡

そんじゃ、最近オイラが気になっているゲームを発表します。そのタイトルは……「サガフロンティア」なのです。主人公の中に、変身ヒーローものライク（っていうか、そのまんまなんですけどね）なヤツが登場するらしいんです。いろいろとアツイ設定も魅力なのですが、何といってもパーティのメンバー全員が気を失う（やられる）と、変身してもの凄い力を発揮するらしいんです。人が見ていると変身できないところなんか、ヒーローものぽくってイイ感じです。もちろん必殺技はあるし、変身したときの仮面とマント姿がチョ～イカスのです。RPGは時間がかかるので、最近はとんとプレーしてませんでしたが、コイツのために『サガフロンティア』は買ってみようと思います。

◀さて問題です。何でしょう？

ないか？　同じ✕禁でも表現は◆かに過激だし、最近はパソコンでも喋るゲーム多いし。これまで考えたこともなかったが、今、１人のＦＸユーザーになってみて思うのは、真剣に「ＦＸで面白いゲームがしたい！」ということ。ＰＳよりも、ＳＳよりも、このどうしようもなく中途半端でヘッポコ（最大級の愛情を込めた褒め言葉）なＦＸが気になってしようがないッス。やはり判官贔屓（というより只のひねくれ者）の私としては、ＦＸを応援したくなるのです。じゃなんでＰＳが好きなのかと言われると、単純にゲーム好きの多い編集部内ではＳＳ寄りの人間が多いからなんですが。現在は、編集部ではＦＸはほとんど無視されている状態。先行きは暗い（つーか真っ暗）ですが、まぁ適当に頑張ります。（ほ）

かなり不安ですが、でも、正直な話、よくもって、あと、……半年、……かなぁ（血の涙）

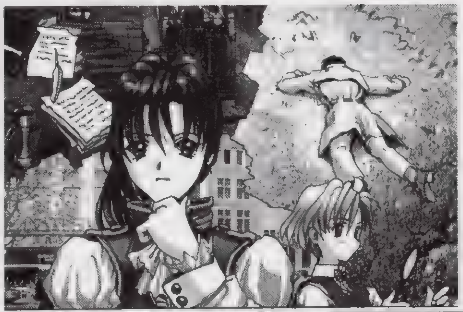
入院してたらしてると、ちゃんと電話するように。オレはともかく、イロイロな人が捜してたよ、キミを（魔）

「サガ」はある程度クソゲーなのが好きです（魔）

ＤＶＤレポート②：画質の話の続きですが、実際に解像度の高さはＬＤの上をいっていますし、目で見てハッキリと違いは分かります。スクイーズ版（ワイドテレビで見るため縦長に圧縮されている）のＬＤでもかなうかどうか……。ビスタ版ならなおさらですね。まぁ、それでもＤＶＤの方には圧縮に伴うノイズがありますので（動きの少ないシーンでとくに）気になる人は気になるでしょうね。（ち）なりの結論ですが、ワイドテレビを持っていてＬＤプレーヤーを持っていない人には文句なくオススメです。安いしね。

電撃プレイステーション増刊「D2」が6月6日に発売されます。詳しい内容は249 Pの広告を見てもらうとして、今回も入ってます。CDの奴隷。超難解クイズ。パワーアップしてます。だって今回は問題がランダムで出るんだもの(笑)。ちょっとダメかも(笑)。すまん。やりすぎ？　だって前回正解者ものスゴク多かったから……。曲もかなりダメです。売り切れ確実なので、書店で予約もいいかもしれません。超宣伝でした。 (魔)

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！ (魔)

手軽に参加したい人が読む所

HP／つよさ／かしこさ／すばやさ／こううん	全能値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S	条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選んでしまいますです。

今回の募集クエスト33は最後の刻印者（ジタン）の捜索です。刻印者と呼ばれる古代アイロエス王朝の血を引き継ぐ者が、大陸北部のニガラ湿地で目撃されました。刻印者はその血と身体に刻まれた紋章によって、世界各地に埋まっている機殻兵と呼ばれる武装人形を操ります。その力は一騎当千。もしも彼らの協力を得られれば、一国を興せるとまで言われています。既に失われたと思われていた力ですが……とりあえず、居場所を確認次第報告すれば、目的は達成されます。状況による選択は以下の3つ。①「キチンと報告する」：②「事情を知った以上報告しない」：③「自分のために力を使って欲しいと頼む」：能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。記入なしはランダムで決定されます。

締め切りは次号(49号)発売日の6月13日(消印有効)。あて先は「DPSど33」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の51号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第49号　6月13日発売号(第45号発表＋第52号分募集)

第50号　6月27日発売号(第46号発表＋第53号分募集)

第51号　7月11日発売号(第47号発表＋第54号分募集)

今回のあて先は「DPSど33」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い

●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い

●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。

C：拳法士

●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。

D：糸使い

●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。

E：爆火師

●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。

F：火の操術士

G：水の操術士

H：風の操術士

※操術士

●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士

J：水の符術士

K：風の符術士

※符術士

●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶

●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。

M：言霊使い

●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士

●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍

●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者

●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い

●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い

●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い

●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

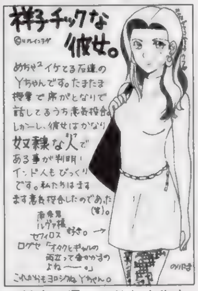
次のページは44号募集分の発表

(フェイントで前のページから続いている)さて、「纏組」につられてFXを買ったのですが、それだけでは寂しいので色々買いました。中古の「ブルーブレイカー」と「女神天国Ⅱ」、そして「スパークリングフェザー」の計4本です。「纏組」はまぁ良いとして、他の3本はなんともウムムな感じでした　個人的に　取りあえずどれも悪くないんだけど、遊び続けようとする気力が沸かないというか、何というか。当分の間は「纏組」やってるからいいけど、果たして今後どうなるんでしょう。取りあえず「纏組」に2万6千円払ったと思えば……。やっぱり何か悔しいや。FXの新作はほとんど月1本のペースだから、外すときついなぁ。いったいFXはどこへ行くんだろう。果たして目指すモノは何なのだろう。18禁ソフトにしたって、わざわざFXで遊ぶことはないと思うのだが。どう考えてもパソコンでやった方がいいのでは▲謎のひらがな発見！

▲埼玉県　仲谷あるつさん：最近、安くても良いゲームたくさんあります。

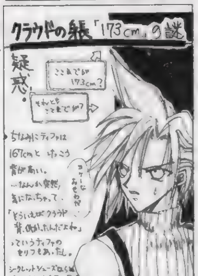
▲北海道　古川緋色さん：殴られても起きないのが彼の良いと・こ・ろ？

まんが／東京都　祥人（確かに。あまり可愛がってないですしね。彼。はっ……ひょっとして「ぴか・ちゅー」って名前？）・イラスト／C次郎

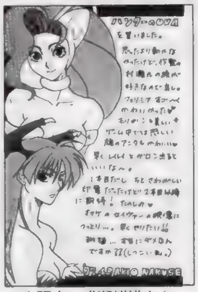


▲神奈川県　のりたま先生さん：オタクとギャルの両立……お金かかりそうです。

▲静岡県　秋須川さん：やはりクマがポイントでしょうか？　時代はクマ？



◀愛知県　羊のほなみさん：謎です。20cmくらいありそうですよね。



▲大阪府　成瀬祥雄さん：OVA、キレイです。ドノヴァンいじめっこだけど。

▲埼玉県　くるぶしさん：マルチな展開にわくわくします。お気には誰です？

◀東京都　猫牙狼司さん：2Dキャラで統一されたらいいんですけど……。

▲千葉県　MAKOTOさん：お金かかりますしねぇ……大作。どうでしょう？

▲岩手県　I．Kさん：フムフムってポーズが決め手です。きっと。

◀埼玉県　衝撃の正義さん：どう見てもオヤジ顔ですよね。彼。まさかナナキくんだとは思うまい。

▼奈良県　桐生ひなこさん：某CDドラマとは違うハズです。でもカッコイイですよ。

▶埼玉県　鳥さん：未だに熱い「侍魂」ですか。いい感じです。燃えますよね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回、採用はありませんでしたが、熱い告白から楽しい日常まで、なんでもお待ちしています。これから夏に向かってみんなでムチャしてみよぉ〜！　お〜！　……っていったい……。

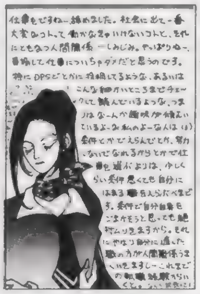
奴隷の王 Doreinodo

「TOBAL2」を買ったです。コンビニでゲーム買うのは初めてだったんだけど、そのときの店員がまさに今日から入りました的な新人（らしい）女性。どうしていいか分からないようで、さんざん待たされました。このシステムの普及も、まだまだなのかなぁとか思ったり。でも取りあえず予約もしてないのにビデオ貰ったのでまぁ良しとします。で、ゲームの方なんですが、なんか難しすぎてCOM戦がまったく手に負えません（涙）。ギブアップです。アナコンのビリビリも、期待してたほどではなかったです。（ほ）

かなめBOX F

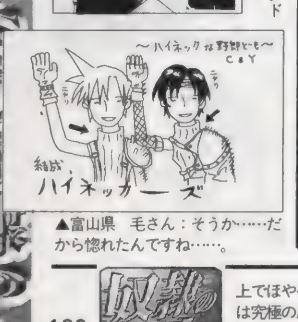
まんが／白虎かなめ（まあ、その分弱くなってもいいわけですな。ふむ）

◀福岡県　えびびさん：RPGだと活躍しそうなんですけどねぇ……。



◀栃木県　バールセンさん：床部メンバーはその典型例と言えるでしょう。

◀神奈川県　走馬あづみさん：ツリバンドは強調しますよね。なにかと。



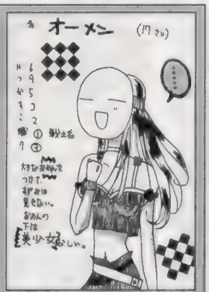
▲富山県　毛さん：そうか……だから惚れたんですね……。

Nights of Knights

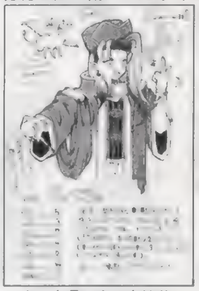
クエストナンバー30発表 44号募集分

今回のクエスト30はアガルフェスタ第25番区C3迷宮で起こった魔法殺人の犯人逮捕です。被害者はアガルフェスタの影の支配者と言われたガルバスターレン。発掘されたアイテムによって力を付けた、ターレンの片腕、ファノキスが今回の親玉でした。襲いかかる彼の手下を倒しながら、見事ファノキスの元にたどり着き、打ち倒せれば万々歳。今回選択はキャラのパラメータと組合わさったため、何番が有利とは一概にいえなくなってしまいました。

MVP

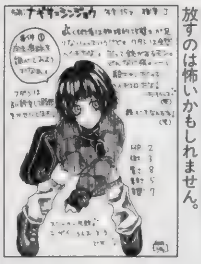


▲神奈川県　うりぞうさん：今回のMVPは、外見はトホホ（特にお面）ですが中身はしっかりしたキャラです。やはり総合職である①、②はある程度バランスがとれてるだけあって強いです。選択3とかしこさの数値のバランスも良かったようです。お面の下は当然美少女ですよねぇ……そうでないと全国5億人のお面フェチが怒っちゃいます。

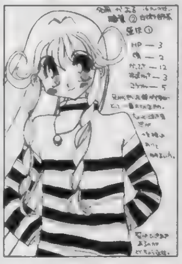


▲鹿児島県　高原奈緒美さん：お呼びだー！　っていうのがバカでステキです。

▲群馬県　かばゆさん：でも平気って……どの辺が平気なんでしょう？

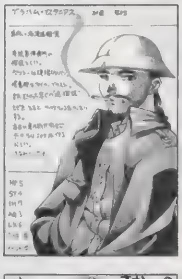


◀東京都　卯月渉さん：無差別にぶっ放すのは怖いかもしれません。



◀静岡県　椎名奈々さん：鈴を付けて隠密行動はできないですねぇ。

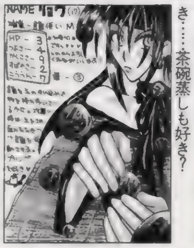
◀福島県　暁うしおさん：ジャージはいいかもしれません。



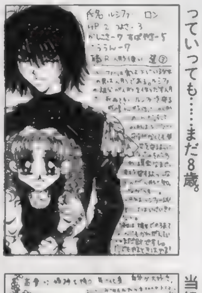
◀愛媛県　tkeさん：最後のちなみに……がなかなかトホホです。

◀和歌山県　太一さん：注意書きが泣けてきます。洗われたですか？

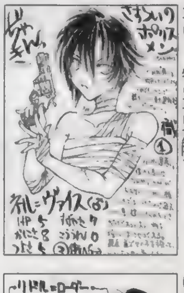
◀大阪府　村咲輝翠さん：体操着の様な私服。師匠の趣味？



◀山梨県　和泉潤さん：プリンが好き……茶碗蒸しも好き？



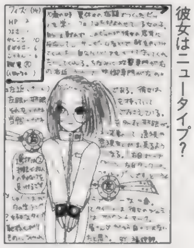
◀埼玉県　雨水さん：やるときはやるっていっても……まだ8歳。



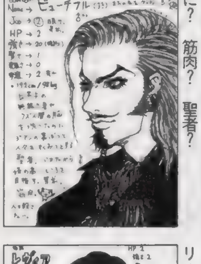
◀岡山県　水鶏さん：近眼なのに銃や車は……特に車は危険でしょう。

◀東京都　里有さん：人の世界に慣れてしまったのですねぇ。

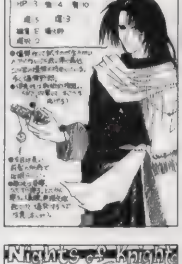
◀埼玉県　矢渡さん：チリンチリンが付いてるのが○です。



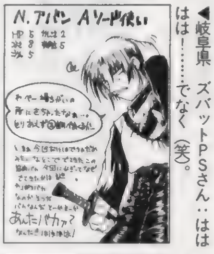
◀大阪府　福狩師さん：ビットは……彼女はニュータイプ？



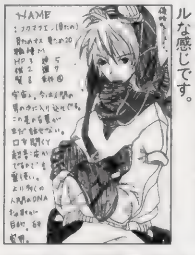
◀滋賀県　リュージさん：男前？　本当に？　筋肉？　聖者？



◀東京都　神哉龍さん：やってすぐ逃げる。大事です。



◀岐阜県　ズバットPSさん：ははは！……でなく（笑）。



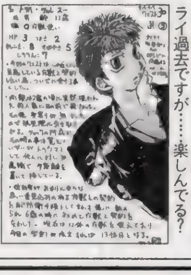
◀静岡県　けどこのさん：Xファイルな感じです。

◀長野県　柴田ワタルさん：お母さんかなり若いです。

◀北海道　NAMUさん：胸の谷間はリッパなんですが（笑）。

◀岩手県　どらさん：泣いてる親御さんがかなり不憫です。

◀東京都　伊藤深海さん：だだっ子パンチ発動ですね！



◀秋田県　玖川堅蒼さん：かなりツライ過去ですが……楽しんでる？

◀北海道　瞬さん：女装ですか……危険なんじゃぁ……。

◀福岡県　とりおさん：なぜナマイキになっちゃったんでしょう？

◀東京都　谷川蛍雪さん：子供連れ？　危険な気もしますが……。

うかがないね。さて、今回のお薦め漫画は少年画報社から好評発売中のエクセル・サーガ（作：六道神士）。何が良いって犬が良い。ムツゴロウ王国好きのオレ様のハートをナイスキャッチファインプレイ篠塚！　って感じだ。メンチと名付けられたその犬のおくる数奇な運命とは？　そう思って読むと、タダの勢いだけのギャグ漫画でなくなってくるからあら不思議。これは犬と人間の心温まる愛物語なのである（断言）。表紙買いしたのだが、とても良かった。電車で笑いそうになったのは久々。あとGW中にまんが道・愛蔵版（作：藤子不二雄A）を全巻読破。手塚治虫大先生に負けないぞ！　と、ガンバル藤子不二雄両先生がスゴイ。と同時にガンバレ、オレ様という気持ちになる。うおぉ！　若い人たちも読みたまえ！（魔）

奴隷の王 Doreinodo

上でほやへ田島（愚か者）くんが『TOBAL2』について書いてますが、実は私も買いました。ペンギンのために。あと、裸のために。色替えは男のロマン。私とウキキくんは究極の肌色を求めて3〜4時間、ソレばっかりしてました（バカ）。31・25・20くらいかな。しかしマリーのムダな胸ユレにはまいった。どうせならもっと若いパインなお姉ちゃんを入れてくれ。しょうがないので、オレはエポンをティファカラーにして使ってます。猫有馬先生の綾波チャコも当然やりましたが、チャコ弱いんだもん。（魔）

どうにも近頃、TVがおもしろい。アニメでは「少女革命ウテナ」がいい感じです。編集部でも密かなブームになりつつあります。ドラマでは「ひとつ屋根の下2」と「総理と呼ばないで」、「アメリカンゴシック」から目が離せません。「ひとつ〜」は前作のLDボックスを買おうかどうしようか、思案中です。つい見逃してしまうとかなりダメージが大きいので、そろそろビデオを修理しないと…（買って3カ月でプチ壊れました。15万もしたのに）。「ウテナ」は本当におもしろいです。あの独特の雰囲気…。作った人は天才です。（う）

さるかにハムどら

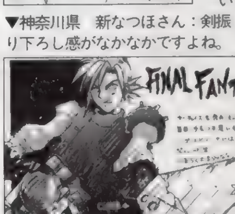
まんが／風上旬（ノッポさん……ノッポさぁぁああああああああああん……絶唱！）

◀山形県　石頭硬太朗さん：答え、ないですよね……。入ってるんでしょうか？

◀神奈川県　小林恭介さん：でかいです。しょうがないです。そういう役です。

◀福岡県　蒼月さん：イベント多いらしいですね。難点は読み込み？

▼神奈川県　新なつほさん：剣振り下ろし感がなかなかですよね。



◀滋賀県　ごちうりさん：細めなタイがポリスな感じです。手袋も必須ですよね。婦人警官ですから。

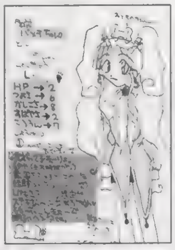
◀三重県　成龍さん：かなり怖そうなダークサイド系の魔女です！　目の感じも……。

◀大阪府　伏屋サカツさん：ケガレは知らなくても冒険者していれば、あっという間に……。

◀新潟県　りるひなさん：力が強すぎるのも考えモノです。制御されない力は不幸しか呼びませんよね。

◀岐阜県　里見総一郎さん：自分で自分に突っ込みいれても……。ランドセルがいい感じです。

◀福岡県　うに頭改さん：なぜ裸で旅に？　服ぐらい着てもバチは当たらないような？


◀神奈川県　橘真斗さん：さすらってる……ってのがいいです。カエルくんは何か力があるんでしょうか？

◀岡山県　碧野るいさん：子作り？　102歳の身で大変ですね。まあ、普通の人でないから大丈夫。

▲新潟県　死人さん：かなり楽しそうです。いつも楽しい？

▲東京都　祥人さん：ブーツがお魚の様でカッコイイです。

▲岡山県　楢宮匡平さん：賢い拳法士。なかなかいないタイプです。

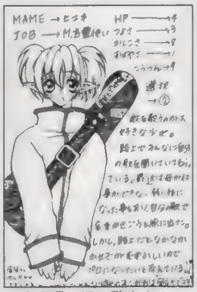
▲東京都　アウーさん：その場で符を書きながら歩くのですね？

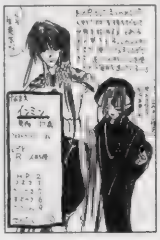
▲広島県　夢月まおさん：知ってもらうのは……なぜでしょう？

▲神奈川県　ななさいさん：奴隷の必需品でもあります。

▲大阪府　雨宮五月さん：おっとりしてそうでしっかり者はいいお嫁さんです。

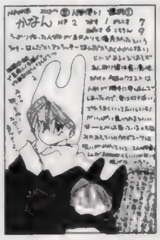
▲埼玉県　TERAさん：ベタベタしてるのがイヤですねぇ。ヌメヌメ。


▲青森県　児玉啓太さん：ムチャな替え歌、歌うわけですね。長いの。


◀新潟県　清平ハルキさん：人形なのに意志がある？

◀福岡県　さばとま菊理さん：ドキドキしてるんですね。

◀宮城県　渕上竜弥さん：親のために犠牲になることが多すぎます。


◀愛知県　ささめささん：かなり賢いことブツブツ言ってます。

◀愛知県　美麻ねこゆさん：あやまってもらおうと。いい子です。

◀大阪府　琴麻るきさん：サミシイ人生ですよね……。

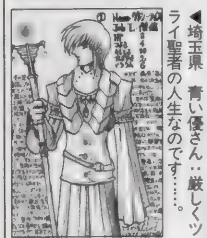
◀秋田県　市藤にたかさん：ケガちゃんと直して下さいね。

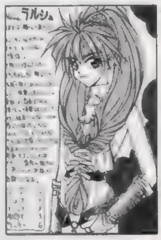
◀東京都　海川さんごさん：格好良ければ何でもいいんですよね。

◀香川県　森羅さん：修羅とはいったい？　鬼ですか？

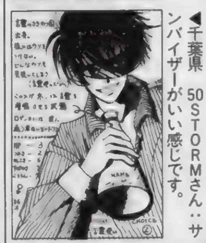
◀大分県　白犬さん：猫と魔獣の熱いパーティ。ニャーニャー。

◀大阪府　風吹晴さん：コートかなり重そうですよね。


◀埼玉県　青い優さん：厳しくツライ聖者の人生なのです……。


◀北海道　TOMYさん：花壇の世話。なかなかかいい感じです。

◀栃木県　かぐら銀魚さん：ウサギ……キライですか？


◀千葉県　50STORMさん：サンバイザーがいい感じです。

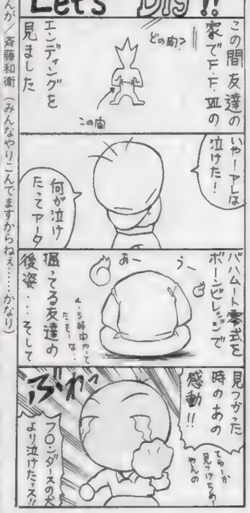
オレの買う漫画単行本：梅雨はいやぁね6月編：オレの今月買う単行本です。何かの参考にしてね(何?)：グラップラー刃牙30、鉄鍋のジャン12、山田太郎ものがたり4、上海丐人賊2、1・2の三四郎Ⅱ4、修羅の刻7、はじめの一歩38、イクミの秘密7、蒼天航路8、餓狼伝2、すごいよ!マサルさん5、封神演義4、新・男樹4、犬マユゲでいこう、赤ちゃんと僕17、EAT-MAN3、OZNオズヌ3、デカスロン14、キャットルーキー9、め組の大吾8、俺たちのフィールド24、めいわく荘の人々19：こんなもんかな。中でも上海丐人賊2はかなり楽しみ。なかなか出なかったからね。あと……餓狼伝2、蒼天航路8、新・男樹4となかなか楽しみなのが多いなぁ。あ、あと、○○○○○の○○情報を毎回○○○○○○○悔しいVジャンプの中で唯一好きな(笑)犬マユゲでいこうも楽しみだ。予価8-9円…カラーだからしょ

次回は第45号の結果発表！

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選はなし！　数字は8005でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はなし。このところ毎回当たってたしね(1枚とかだけど)。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

奴隷のエデ Doreinodo

ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり)。よろしくお願いします。

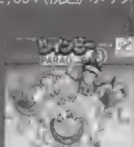


まんが／斉藤和衛（みんなやりこんでますからねぇ……かなり）

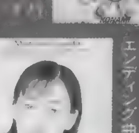
GMCD News

今回紹介するオススメＣＤは、「スーパーロボット大戦・ボーカルコレクション～ロボネーション～」だ。これは、「スーパーロボット大戦」に登場したロボットアニメの主題歌をリメイクしたもので、メインヴォーカルに、水木一郎氏と影山ヒロノブ氏、ゲストヴォーカルにMIOという熱い歌声に定評のある実力者たちが集結したＣＤなのだ。「マジンガーZ」や「ゲッターロボ！」・「コン・バトラーVのテーマ」など超燃えの12曲が収録されているぞ。

現在発売中
・「スーパーロボット大戦・ボーカルコレクション～ロボネーション～」￥2,548（税込）ファーストスマイル・エンターテインメント
・「ステレオドラマツインビーPARADISE3 Vol.12」￥3,059（税込）キング6月4日発売
・「笑顔で愛してる／國府田マリ子」￥1,020（税込）キング
・「コナミオールスターフェスタ'97」￥3,689（税込）キング
・「金月真美MOONLIGHT LIPSラジオデイズに恋をしてⅣ」￥2,854（税込）キング
・「CDドラマ銀河にほえろ！」￥2,854（税込）ポリグラム



▶ついに[illegible]「ラ3」ナーレ[illegible]

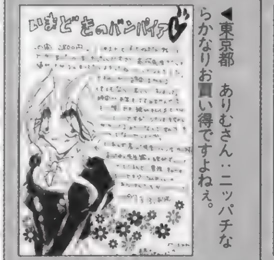


◀「CLUB db STATION」エンディング曲

ゲームソフト激論座談会

「限定版についてどう思っていますか？　ボクはダマされてると思っても、ついつい買ってしまう心の弱いオタクです」静岡県　本郷正人さん：

魔：どうも～。合併号があると久々だね。ペースがつかめないので眠いです。
う：眠いとついつい限定版、買っちゃいます（ちとごーいん)。
ほ：「同級生２」の限定版はどうするんですか？
魔・う：予約済み。
ち：とまあ、床部メンバーも限定版には弱いわけですな。
魔：ダメだよねぇ……限定版とかもう再販されないとか……そういう話を聞いちゃうと身体がウズウズしちゃって。
う：弱いですな。心、弱すぎです。
魔：限定版にもイロイロあるよね。最も罪なのは限定版の再販かな。……セガ……復刻版とはいえ……「サクラ大戦限定版」……また売るかぁ？　普通。オレ大事に持ってるのに。Ａタイプ。
ち：あと、「ノエル」「アンジェリーク」みたいに通常版がかなり昔に出てから限定版発売って言うのもかなり罪。
う：まあ、限定版なのにいつまでも売ってるのもムニャムニャ。

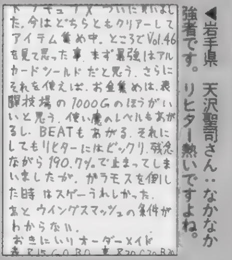


◀東京都　ありむさん：ニッパチならかなりお買い得ですよねぇ。

ほ：まあでも結局、買うモノは買うワケだし。
魔：限定版っていっても手に入れようと思えば大抵何とかなるもんね。ウィンドウズの「センチメンタル・グラフティ」の限定版はものスゴイ行列だったけど、予約してれば大丈夫だったワケで。
ち：たまごっちに比べれば予約できるだけ可愛いモノですな。
ほ：あと、付属品がちゃんと価格に見合ってない限定版はメチャメチャけなされる運命にある。
魔：限定版はメーカーが損をするような作りじゃないと。それで儲けようと思っちゃいけないよね。基本的に。
う：限定版を買ってくれるのは一般的にコアユーザーと呼ばれているディープなユーザーなわけで、何かとお金を使ってくれる彼らにサービスしておいてもバチは当たらないでしょう。
魔：それは……オレらを含めてってこと？
う：そう。そういうこと。オレらを大事にしろ。
ほ：オレらだけ特別扱いでも可。
魔：……男らしくないね。かなり。

「『TOBAL２』ですが、イマイチです。『１』より良いですが、直して欲しかった部分が直っていません。やり込む気にならないんです」埼玉県　氷上新城さん：

魔：そうねぇ……「１」で最も問題だと思われたキャラクター性。その強化があまりされてないよね。だってオレ、キャラを好きになれないのに初めて、格闘ゲーム買ったもん。
う：オレも。キャラ性はないんだけど、なんかそそられる要素はあるんだよね。
ほ：力は入ってますよ。色違いが多いとはいえ、ものすごい数のポリゴンキャラが入ってるし。
ち：なんか空回り？
魔：空回りまではいかないけど、うまく絡まってない。もったいないなぁ。
う：「３」ではプレイヤーキャラは全部人間にしてほしいなぁ。
魔：ガウガウくんとか、鳥さんとか使わないよね。
ほ：私は不細工なババアもいりません。
ち：マリー……髪型何とかして細くすれば……。
う：そんな問題かなぁ？　思い切って「ドラゴンボール」にするってのはどうだ？
魔：キャラを「ＦＦ」にして武器格闘ゲームにする。ガンバってバランス取ってくれ。



◀岩手県　天沢聖司さん：なかなか強者です。リヒター熱いですよね。

ち：次の機会にはプロデュース次第で、いいゲーム作りそうなんだけど。このスタッフ。

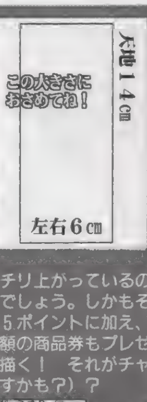
「４、５月とイロイロゲーム出ましたが、みなさんのお薦めを教えて下さい。ちなみに『あすか』は買いました」福島県　西条慎一郎さん：

魔：「あすか」忍が強くなったのでホクホクです。
う：久美ちゃんが弱くなりました。もうクソゲー。
魔：厳しいね、キミは。
ほ：「マリーのアトリエ」「森川君」「エースコンバット２」となかなか盛りだくさんですな。
ち：私は最近ＡＶ機器にお金使ってるので、あまりゲーム買ってません。
う：「地獄先生ぬ～べ～」いいですぞ。買って得しました。平きっつぁんはエンディングで泣きそうになったそうです。
魔：「ライアットスターズ」もいいゲームだよなぁ。ちゃんとエンディング見たし。オレ。「伝説のオウガバトル」＋「ファイアーエムブレム」な感じ。絵のヘボさまで「ＦＭ」に似てるし（笑)。
ほ：『マリー』。
う：キミはオキヌちゃんの巫女姿でウハウハしてなさい。

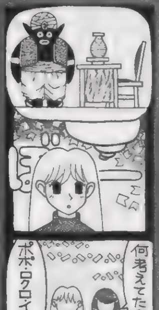
お笑い４コマ道場

やっぱり時代は４コマ？　DPSとはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりする場合もかなりあります。そろそろです。（魔）

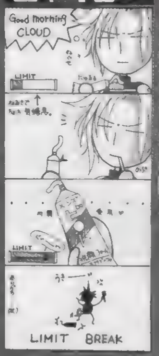
４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　右のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いておくってください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に書かれた大先生方の作品に混じって[illegible]。（魔）



作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道（ホントですかも？）？

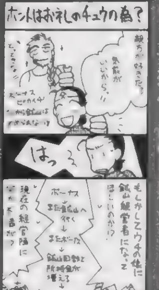


◀[illegible]ロクロとイスがいい感じです。サブタイトルは「[illegible]か天空のソナタ」？



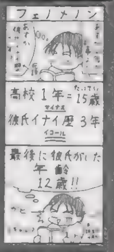
◀[illegible]のでガックリです。[illegible]チューブ系のクスリ（フルコート）も危険です。

◀[illegible]まみこさん：実の娘に言われたら……[illegible]にカワイイでしょうけど[illegible]

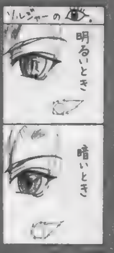


◀[illegible]ためてましたね（笑）？　「ブリメ」ヤリ過ぎで[illegible]

◀広[illegible]たわし星人さん：[illegible]ーってのもいいですが、仲間ってい[illegible]

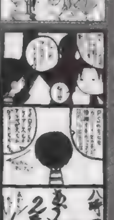


◀[illegible]婚を前提に付き合っていた彼が……[illegible]



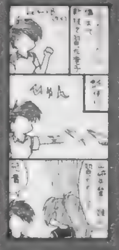
◀[illegible]うにうしさん：魔晄の[illegible]目っていうのは[illegible]うんでしょうか？

◀[illegible]必要な[illegible]

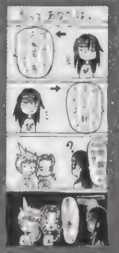


◀徳島県　大和飛鳥さん：あずさ２[illegible]

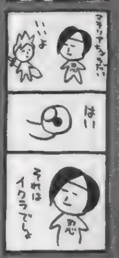
◀北海道　もづさん・じゃあ、グレミオは……ビルの一角から操縦されたりしてるんですか？



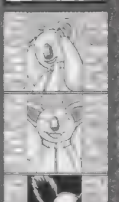
◀東京都　ミュートロンさん　兄貴の人はかなりタチの悪いヤンキー系の人なのですね？



◀[illegible]県　オリオネさん：それな[illegible]身も蓋もありません。飛空艇もシルバーシートだったりして？



◀東京都　DENさん：かなり[illegible]上物のイクラです。[illegible]



◀[illegible]田中[illegible]になってそうで怖いです。

クがよければ言うことはないんですが。あと、後半難度が加速度的に上がっていくのがつらいところですかね。他には……発売が延びちゃいましたが、「ネクストキング」がかなりよい感じです。特に笑えるのが名前変更ＳＹＳとあだなＳＹＳ（↑正式名称ではありません）。自分の名前が変な感じに変えられちゃう上に、訳の分からないニックネームまで付けられてしまいます。ちなみに俺が初めてプレイしたときは、ヒラキチと名前を入力したら、ヒラキチンポとかいう下品なんだかなんだかってな名前にされてしまった上、ニックネームが愛の核弾頭。「何がどう核弾頭なんだよオイ」とか、バカな話で盛り上がれてしまいます。変なニックネームがついちゃったら、対戦プレイ中はバカにされること間違いなしです（↑それなりに不愉快)。ゲーム本編も結構いい感じに仕上がってるみたいだし、今から発売が楽しみですな。（平）

奴隷のエデ Doreinodo

連休だ、連休だ、ごぉぉるでんうぃぃくだぁー、……あ、終わった。ってな感じで過ぎ去った今年のＧＷ。溜め込んだ未開封ゲーム、何１つプレイできませんでした。とほほ。そんなに遊びたいワケでもないソフトを買うから いけないんだろうな。ちなみに所持しているＰＳソフト、とうとう80本越えました。100の大台までもうすぐだ！　参考までにその他の機種では、ＳＳが５本、ＦＸが４本、Ｎ64が２本です。この号が出る頃にはＰＳが最低３本増えている予定。100本達成したら誰か表彰してくれ。（ほ）

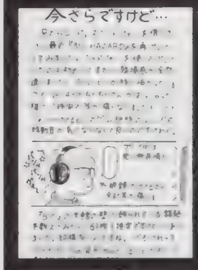
さて、最近「ウテナ」のチュチュに身も心も奪われた（ち）です。チュチュといい、ひまわりといい、こおろぎさとみさんには感服してしまいます。しかしこの作品、奇妙で珍妙で不気味でもあり、本当に独特の雰囲気を醸し出している実験的なアニメです。面白いからいいですけれどね。さとちー先生も大分お気に入りみたいな様子です。で、「ガガガ」も目を離せない話が続いて毎週が楽しみです。「スレイヤーズ」もなかなか。でもじつは「あずきちゃん」が、遅ればせながら最近の一番のお気に入りだったりします……。背中かゆくなるし。

ハイ、というわけで清子攻略……はもういいとして。とりあえず最近の、気になる話題をば。FXの「スパークリングフェザー」ですが、プレイした印象、ちょっと辛いかな、てな感じです。どうせだから、もっとデート（？）をバリエーション豊かに演出するとかしてもらえると、あともうちょっとはやる気も出そうなモンなんですけど なんていうか、クリアした喜び、ってのが薄い気がします。ただ、エピソードは結構多いので、それなりに長く遊べるのはいい感じ ……もっとも、何度もプレイする気になるか？ 言われると返事に困りますが、この辺が「縄組」と大きく異なる部分ですね。このほかに最近プレイしたゲームでは、PSですが「ライアットスターズ」がかなりいい感じです。なにより自分の軍を（キャラのパラメータも含めて）自由に成長させることができる、ってのがそそります。もうちょっとグラフィッ

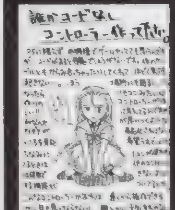
PS拡張計画

結局ソニーのDVDを購入した（ち）です。画面比率16:9で楽しめる洋画は高画質でいいですね。ソフトも低価格ですし満足です。最近、メモリーカードの3枚セットがまた流通し始めたようです。以前買い逃していた人は早めに購入することをオススメします。本体の値下げにも関わらず安くならない周辺機器類のなかでもメモリーカードは購入頻度の高いオプションですから。

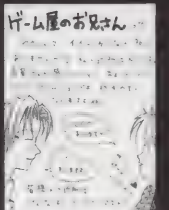
「そろそろPSも後継機の噂が気になりますね。僕もいまからワクワクです」岐阜県 相模哲郎さん：残念ながら全然不明なのかPSの後継機情報。近似値の予想ぐらいは成り立つのですが……。それでもここかしこから微妙な匂いが漂ってきますから、遠すぎる未来の話ではなさそうですね。



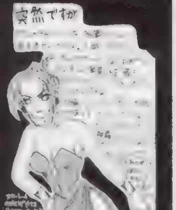
◀北海道 アバガードSさん：鏡＋ヘッドフォン、痛いですよね。



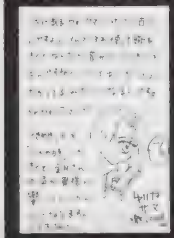
▲千葉県 カステラ歩さん：ありますよ。PS用も。重いですけど。



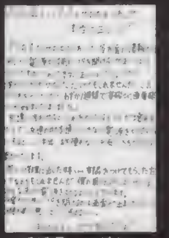
▲北海道 ノニーさん：店員さんは大事です。ガンバって欲しいです。



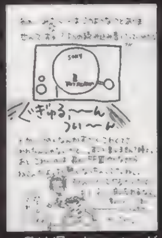
▲埼玉県 剣那英里さん：誰も思っているです。ムリですか？



▲北海道 マヨネーズ・カールさん：壊れているのも使いよう。



▲愛媛県 ヤギさん：運もあるみたいなんです。だから……。



▲長崎県 虹のペンギンさん：無でシークミス。書がします。

他機種のことも話したい

SS期待の「スーパーロボットF」。プレイヤーの分身である、主人公たちの声優さんが決定してました。オンオフ機能はともかく「好きな声優さんを選べるシス」は、ほしかったです。（う）

SS 「グループ オン ファイト」はなかなか楽しめました。拡張ラムを持っているのならオススメです。今後は「マジドロⅢ」や「わくわく7」といった作品が注目です。「虹色町の奇跡」はSS、PSと同時発売されますが、どちらを買えばいいか迷っています。さとちーさんは「両方買うぜ」と男らしさ120%です。実際それほど差はないようです。

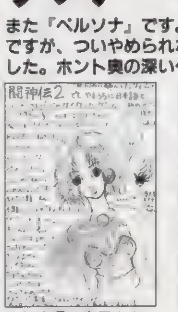
アーケード 「ヴァンパイアセイヴァー」プレイしてきました（仕事でね）。キャラアクションは相変わらずハデですが、パターンは前作に比べ少なくなったような気がします（「ZERO2」みたいな感じ）。始めからコンシューマ狙いなのでしょうか？ 私はシリーズ初の純人間キャラ・バレッタさんがお気に入り。クセはありますが、見てて楽しいのです。

パソコン 「偽典」が失敗したので、「パソコンはもうHゲームしか買わんぞ！」と心に決めたのですが、平吉っあん、「きっつあん、コレ」と見せられた「快刀乱麻」が、かなりおもしろそうです。「メルティ」の時代劇版って感じです。発売はまだ先ですが楽しみ。

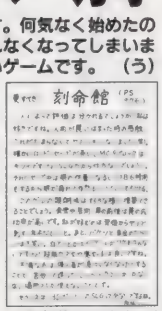
その他 最近どうにも気になっているのが、GBの「ポケットラブ（仮）」です。何故、今GBか？ という気がしないでもないですが…。ピンクのゲームボーイポケットも発売されるようですし（「たまごっち」はいらないけど）、何だか楽しみです。

クソゲーマー万才

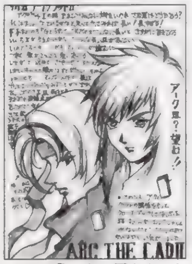
また『ペルソナ』です。何気なく始めたのですが、ついやめられなくなってしまいました。ホント奥の深いゲームです。（う）



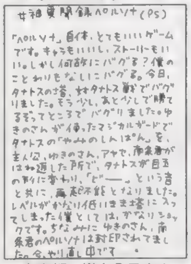
▲栃木県 庵屋さん：聞き違いってかなり多いですよね。



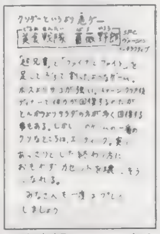
▲北海道 アバガードSさん：いいゲームですよね。魔法少女……。



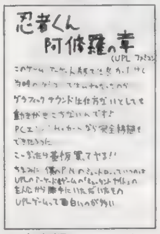
▲埼玉県 青い優さん：というか「Ⅲ」でちゃんとオチが欲しいです。



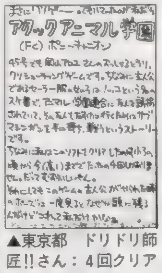
▲東京都 炭素分子さん：止まりますよねぇ。編集部でもかなり困りました。



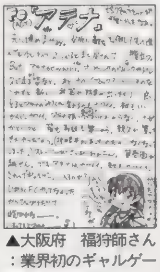
▲東京都 BELさん：安かったら買ってみましょう。カルトです。



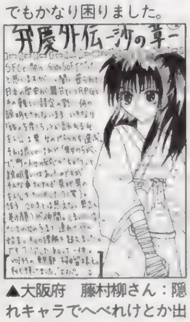
▲東京都 ミュートロンさん：FC版もそれなりだったんですけど。



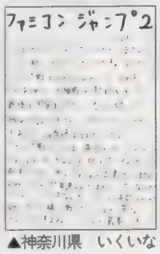
▲東京都 ドリドリ師匠!!さん：4回クリアしてればOKです。



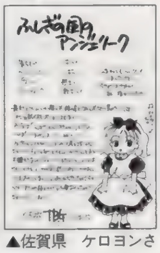
▲大阪府 福狩師さん：業界初のギャルゲーと言うウワサも。



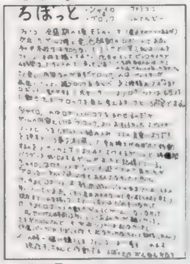
▲大阪府 藤村柳さん：隠れキャラでへべれけとか出てました。



▲神奈川県 いくいなさん：「1」もメチャクチャです（笑）。



▲佐賀県 ケロヨンさん：もう少し深くても良かったような……。



▲埼玉県 バードマスターさん：動きます。でも積み木。役立たずです。

パソコンの「偽典 女神転生」のダメージから立ち直りつつある今日この頃。それにしても1万円は痛かった……マジで。そんな中で、最近のヒット作はPSの「地獄先生ぬ～べ～」。私と平吉さん、編集の中川さんの3人で盛り上がっています（本当はさとちーさんも買ったらしいのですが、彼は購入の動機が私たちと違って不純なので不許可です）。すでに「ボクたち床部・5年3組で～す」てな感じです。このゲームを編集部でプレイしていてわかったのですが、以外と「ぬ～べ～」ファンが多いのです（まさか、岩崎さんまでとは……）。ゲームとしても、シナリオ分岐があったりけっこういいデキです。

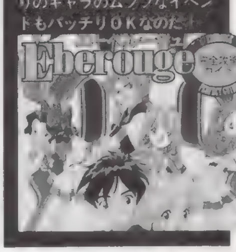
何だか最近、ワリと充実したゲームライフを送っています。ところで話は変わりますが、ライターの2佐藤さんから「バイオハザード」のラジオドラマがいいよ」と録音したものを聞かせてもらいました。私はラジオドラマやCDドラマといったものはあまり興味がなかった（というより、「絵」がないとピンとこない し、なんかテレくさい）のですが、聞いてみるとけっこう雰囲気があって良いものですなぁ（また、新しい世界が…）。ストーリーは洋館の数カ月前という設定でジルが主人公です。それにしてもジル＝ミヤムーはちょっと個人的に違うような気が。どちらかというと、レベッカ＝ミヤムーの方がすっきりします。ジルは三石（またかい！）さんの方が……。いや、すいません。

まんが／猫有馬（UPで目を動かすとかなりイヤですよね。とりあえずエボンーティファでいいです）

脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●「エーベルージュ」のすべてがわかる攻略本発売！
現在発売中の恋愛育成SLG「エーベルージュ」の攻略本「エーベルージュ完全攻略ガイド」（発売日：6月6日／定価：950円＋税／発行：メディアワークス）が電撃攻略王から発売されるぞ。登場するキャラの全イベントや告白＆マルチエンディングの秘密、全行事を網羅した年間カレンダーなど、エーベルージュのすべてがわかる内容になっているのだ。こいつを片手に全キャラクリアをめざせ！

●金月真美のニューシングル発売キャンペーンが開催！
声優だけでなくシンガーソングライターとしても活躍している金月真美さんが、ニューシングル「[illegible]」を記念してTOWER RECORDS渋谷店でインストアライブを開催するぞ。ライブの詳しい日時と場所は以下の通り。ただし、ライブに入場するには、同店で金月さんのニューシングルを買ったときにもらえる入場整理券（先着300名まで）が必要なので注意しよう。
◎日時：6月8日（日）18:00～／場所：TOWER RECORDS渋谷店イベントスペース／問い合わせ：キングレコード（TEL：03-3945-2114）



▼これさえあれば、お気に入りのキャラのムフフなイベントもバッチリOKなのだ！

さとちーさんに「一緒にDVDを買いましょう」と勧められました。何でもHなソフトはいろんな視点があったり、ちょっとしたゲームが遊べたり何かと楽しいらしいです。さとちーさんは、お金持ちだからDVD買って失敗しても「蚊に刺された程度」でしょうけど、私の場合は「恋愛のもつれで女に刺された」ぐらい痛いです。とりあえずさとちーさんが買って「良かった」と言ったら買うことにしましょう。DVDがもうちょっと普及してくれると（そういえば録画機は？）いいのですが。ウムウム悩みますな。（う）

■魔王30才くん：爆裂バカライター。職業ムダ使い。最近使ってないなぁと思っていたらサンプラー買っちゃった。

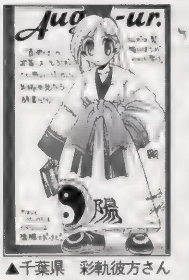
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。病気だったならそう言ってくれないと。

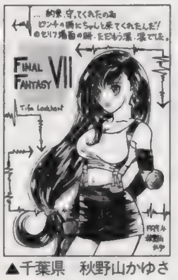
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「はなまる」見ちゃうよね。徹夜明けに。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。ギャルへの芽生えはGS美神のオキヌちゃんだそうです。

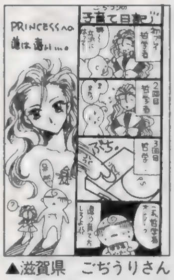
まんが／宮須弥（肖像画は……ねぇ……ロンメル将軍のように反抗しないと）・イラスト／岩瀬さとみ

▲広島県　白井俊さん：かなり猫ですがカワイイのでバッチリです。


▲千葉県　彩軌彼方さん：「ＦＦ」の職だと学者的ポジションでしょうか？



▲千葉県　秋野山かゆさん：足下見えない胸。確かにそうかもしれません。


▲滋賀県　ごちうりさん：イロイロやってみなくてはダメなのです（笑）。

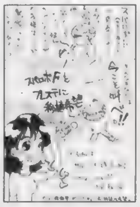
▲福島県　海鮮エビさん：こんなに子供じゃ……でもよしとしましょう。

▲東京都　藤神零式さん：またイイモノ釣れるみたいですよ。

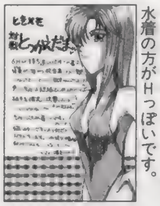
▲静岡県　青龍くるりんさん：まだ売ってますね。限定版。デキいいのに。

▲大阪府　成瀬祥雄さん：早く発売日が決まりませんかねぇ？

◀北海道　こすずめ　きのさん：それはザク……でしょう。グサとか。

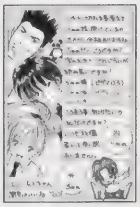

◀大阪府　ＭＳ鴉さん：このためにＳＳ買うのです。

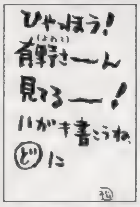
◀徳島県　天神光さん：深刻なので要注意です。


◀秋田県　唯名もらさん：水着の方がＨっぽいです。

◀東京都　晴菜さん：サントラ限定版売り切れみたいです。

◀東京都　ニカワさん：フガフガしてるといいですよね。狩り狩り。


◀愛知県　北原健光さん：みなさんも参照して下さい（笑）。

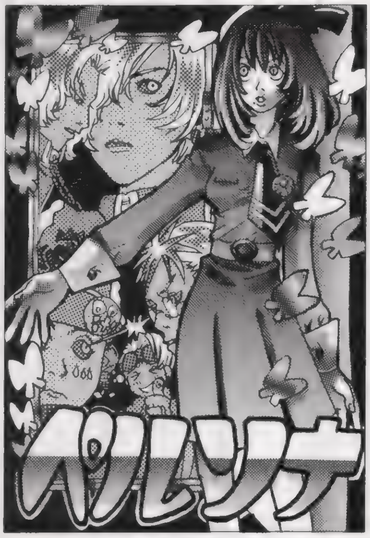


◀大阪府　松雪ヤスコさん：ファンなので嬉しいです。

◀福島県　茸山さん：ミラクル大冒険ですから。

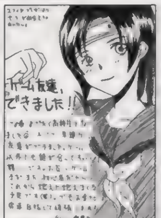
◀兵庫県　和藤桜さん：袖がカワイイですよね。

▶秋田県　市藤にたかさん：ＯＫな人とＯＫでない人がいる気がします。

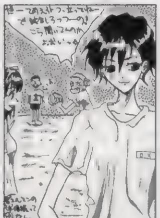


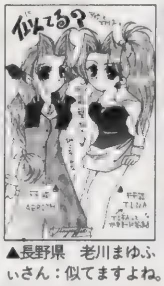
◀大阪府　タカハシヂュンさん：なんだかスゴク、レタリング的な世界でステキです。デザインもカッコイイですし。でもブラウンは「イエー！」。それもまたヨシなのです。

▶福岡県　うに頭改さん：まあ、ゲーム自体のデキが良くなれば全員新キャラでもＯＫなんですけど。

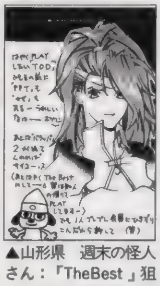


▲北海道　修羅丸さん：イイですよね。趣味の同じ友だち。


▲広島県　直線定規さん：体育とかサボってそうですよね。

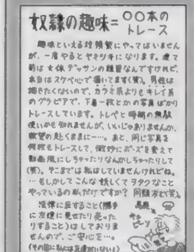


▲長野県　老川まゆふぃさん：似てますよね。どうにも。ヒロイン。

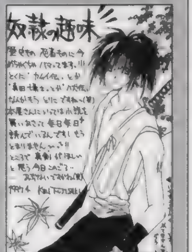

▲山形県　週末の怪人さん：「TheBest」狙いってありますよね。

奴隷の趣味

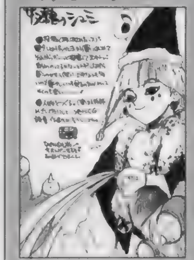
趣味があるから自分がアルのさ、そんなつぶやきの似合う人。きっといつかは分かってくれるそんな貴方に会いたいな。ね？　そうでしょ？　みんな分かり合いたいよね？　（魔）

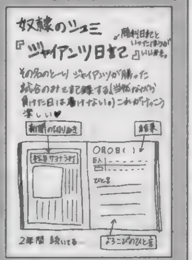


▲北海道　アバガードＳさん：それで巧くなるのです。きっと。



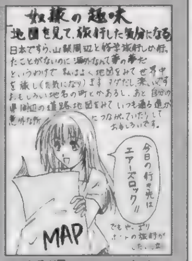
▲北海道　藤崎さん：真剣……重いですよ。高いですし。許可いりますし。


▲沖縄県　辻槻景太さん：ありがとうございます。有難うございますー！



▲神奈川県　佐崎とみさん：ファンにとっては当たり前？　スゴイです。

▲福島県　くさかべゆかりさん：映画、ＯＶＡは見たもん勝ちです。



▲山梨県　ＳＹＵＲＩさん：時刻表でも面白いですよね。かなり。

「真吉が可愛くてしかたありません。いや、姉夫婦の長女なんですが（本名真子）、男のように育ててます（オレだけ）。みっちり野球を仕込んで女性初のプロ野球投手にしようと考えているのですが、運動神経が悪いのか、ちゃんと素振りができません。まあ、まだ１歳だからしょうがないか」長崎県　モノトーンさん：

まだ１歳。ソレくらいが一番かわいいんですよねえ。押すと倒れるし（笑）。私も妹（９歳年下）で散々遊びました。靴下の匂いかがせたり、寝てる座布団ごとグルグル回したり、ぎりぎり届かない位置にほ乳びん置いたり、関節技かけたり。結構ムチャしましたが、大丈夫でした。ちゃんと育ってます。良かった良かった。

「ギターが好きでたまりません。最初は女の子にもてたくて始めたんですが（オタクな趣味ばかりだと……ねえ。きっかけが……）、最近はアニソンをコピーしたりして楽しくやってます。本末転倒ですけど。ジャカジャカやってるだけでいいですよね」京都府　牧野ノボルさん：

ギターいいですよね。手軽だし。しかしなんで友だちの家に行ってギターがあるとついつい抱き抱えちゃうんでしょう。オレの知ってるヤツはだいたいそうです。キーボードだとそれほどでもないのに……なぜ？

…日高のり子（「トップをねらえ！」タカヤノリコなど）。クールでニヒル・ウィン（男）……関俊彦（「ガンダムW」デュオ・マックスウェルなど）、リン（女）……緒方恵美（「エヴァンゲリオン」碇シンジなど）といったところです。もうひとつ、キャラの顔が２種類から選べるとか。新しいキャラはともかく、湖川キャラの場合グレース＝日高のり子、ミーナ＝宮村優子の方が個人的には合っているような気がします。まぁ、この辺は趣味の問題ですからねぇ。ある程度決まっているのではなく、20人ぐらいいる声優さんから、好きな人を選べるようにしてほしいですねぇ。あと「魔装機神」系のキャラは普通と必殺技を叫んでいるとき、ダメージを受けたときのそれぞれ顔グラフィックが変わるみたいですが、その他のキャラはどうなのでしょうか？　気になる（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：「ぬーぺー」で感動その！。久美ちゃん弱いからって「あすか」をクソゲー呼ばわりするのは（笑）。

■さとちーくん：お金持ってるとかなり男らしいので、ステキです。子供に大金あたえちゃダメですよねぇ。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。いいなぁＤＶＤ。オレまだビデオ買ってない…。トホホ。

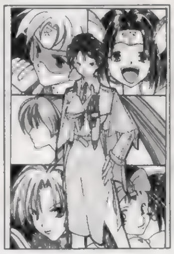
■平吉くん：「ぬーぺー」で泣きそうになったその２。まったく、そんなコトしてる場合じゃないでしょ。ね？

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「大」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「大＝答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

平吉さんが「清子攻略」をヤメましたね。クックック、チャンス。このスキに「あすか120%」久美ちゃん攻略・エクセレント編を始めよう……と思ったのですが、あまりに変更されているので、もう少し研究してからにしたいです。というわけで今回は、個人的にSSの「スーパーロボット大戦F」について語りたいと思います。早くも主人公たちの声優さんが発表されました。なお、声優さん名のあとのカッコは代表作です。まじめで優しい熱血漢・ジェス（男）……難波圭一（「Zガンダム」カツ・コバヤシなど）、パット（女）……林原めぐみ（「エヴァンゲリオン」綾波レイなど）。理論家だけど異性好き・イルム（男）……堀内賢雄（「ZZガンダム」マシュマー・セロなど）、グレース（女）……宮村優子（「エヴァンゲリオン」惣流・アスカ・ラングレーなど）。ちょっと変な性格・ヘクトール（男）……石野竜三（「ガンダムW」チャン・ウーフェイなど）、ミーナ（女）…

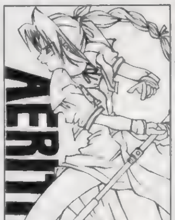
◀千葉県 彩軌彼方さん：その通りな御意見。ビデオじゃ……。

◀岡山県 水鶏さん：セフィ子と呼ばれてますね。かなり。



◀大分県 梶倉まさとさん：大きなモノでも大丈夫。スゴイです。

◀愛知県 北原健光さん：「メルティ2」に期待でしょうか？



◀大阪府 かづきしょうさん：笑えます。が、そこが良いんですよ。

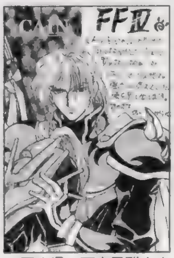
◀北海道 龍太郎さん：野球が敵ですか。戦いましょう！

◀愛知県 山口27号さん：ティファ性格イイですよねぇ。ものすごく。

◀福井県 高希さん：キャラクターに特徴ありますよね。

◀東京都 卯月渉さん：「アークII」イロイロ言われていますが、確かにあのエンディングでは納得いかないです。この際さっさと続編を出すのがいいのでは！ってきっと作ってますよね。サービス満点、SCEですから。それ以外はいいゲームだと思われます。

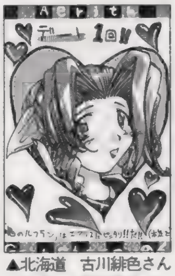
▲茨城県 さかき和子さん：「III」は外、歩けませんよね。


▲岡山県 天竜風雅さん：バグワザも完全移植です（笑）！

▲広島県 呪華さん：マリアが使いたかったという声も……贅沢？

▲兵庫県 KAOさん：名前に２カ月ですか。なかなか気合い入ってます。

▲京都府 ひろぷぅさん：確かにちょっと操作性が……雰囲気は○ですが


▲北海道 古川緋色さん：マドンナ達のララバイに似てませんか？ あの曲。

▲富山県 操亜騎さん：「II」です。「III」鎌り込みが……もう少し。

▲長野県 湖山たみさん：ダンいないみたいですが……隠れ？ ダメ？

▲島根県 野利山一夫君さん：ウサギは一体どこから？ 登場？

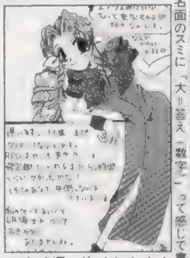
▲徳島県 HYSさん：もう少しゲームがスッと進んだら……なのですが。

▲北海道 高奈夕美さん：藤丸は根がいい人なんですよ。きっと。

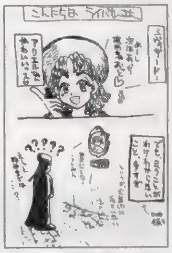
▲大阪府 孔雅りうとさん：「FF」メロメロ指数高いです。

▲福岡県 継井玖巳さん：それにしてもワガママ。かなりワガママです。

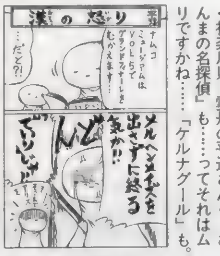
▲千葉県 杉本らくあさん：マキちゃんが可愛いです。ポツンしてます。


▲宮城県 海くじらさん：それもまた貴方のペースです。ガンバッテ下さい。

◀東京都 アウーさん：COMはかなりわからないです。特に外交交渉時は全然ダメです（笑）。



◀神奈川県 雲丹の平造さん：「さんまの名探偵」も……ってそれはムリですかね……「ケルナグール」も。

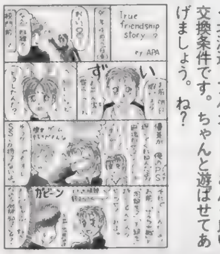


◀島根県 十兵衛さん：かなりイヤな男って感じです。射程距離短そうですけど……。

◀神奈川県 サトウミナコさん：キチンと謝りましょう。それが大事です。悪いときは、です。

◀東京都 かすみ草さん：個性強そうですよねぇ彼女たち。まあアイドルだから仕方ないですよ。

◀北海道 アパガードSさん：良い交換条件です。ちゃんと遊ばせてあげましょう。ね？

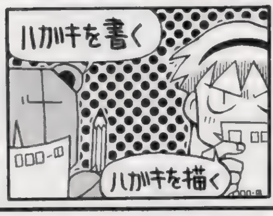


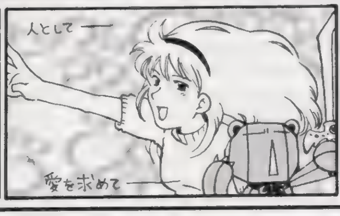
◀静岡県 秋須川さん：リリム人気高いです。使えますしね。かなり。しかもイロっぽいですし。

◀北海道 古川緋色さん：小さすぎですから……しょうがないですよ。プレイヤーは……ムリです。

決算は50号！　ガンバってね！

さて、決算です！　号数的にきりがいいので50号で決算です！　もう間に合わないやとか思わないでバンバン送って下さい！基本的にボツのないＤＰＳどでは決算が来ても未採用ハガキは繰り越されます。だからムダにはなりません。ハガキの見直しはかなりキツイです。が、ガンバリマス。なのでみなさんもガンバって下さい。





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（50号を予定してます）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

奴隷の Doreinodo

希望のプレゼントの番号は

【1】		【2】	【3】
【4】	【5】	【6】	
【7】			
【8】			
【9】			【10】
【11】			
【12】	時期または理由		
【13】			【14】
【15】			
【16】			【17】
【18】	【19】		
【20】			

キリトリ線

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼント
Vol.47係

〒				－			ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道府県						
							TEL　（　　）
氏名	ふりがな 男・女			生年月日	年（西暦） 19	月	日
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 6中2 7中3 8高1 9高2 10高3 11短大・専門学校生 12大学生・大学院生 13予備校生・浪人 14会社員 15アルバイター 16無職 17その他					

キリトリ線

電撃PlayStation 47号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（195ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月12日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]パワードール2 ②[特報]スペクトラルタワーⅡ ③[特報]神聖伝メガシード ④[特報]くるみミラクル ⑤[特報]同級生2 ⑥[特報]デビュー21 ⑦[特報]ラグナキュール ⑧[特報]スターボーダーズ ⑨フロントミッション2 ⑩フロントミッションオルタナティヴ ⑪パラサイト・イヴ ⑫ゼロディバイド2 ⑬タイムクライシス ⑭ガンバレット ⑮ストリートファイターＥＸ plusα ⑯みんなのゴルフ ⑰ガンダム ザ バトルマスター ⑱ＦＦタクティクス ⑲サガ フロンティア ⑳テイルズ オブ デスティニー ㉑ラングリッサーⅠ&Ⅱ ㉒スペクトラルフォース ㉓エースコンバット2 ㉔マリーのアトリエ ㉕がんばれ森川君2号 ㉖ＴＯＢＡＬ２ ㉗ランナバウト ㉘プリンセスメーカー ㉙新作ソフトレビューthe DEEPER ㉚ビックリＰＳ新記録 ㉛4色奴隷 ㉜電撃プレイクエスチョン ㉝ウラワザデータベース ㉞[まんが]エースコンバット2はじめて物語 ㉟電撃コラムス ㊱[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㊲読者プレゼント ㊳超光速グランドール ㊴悠久幻想曲 ㊵子育てクイズ マイエンジェル ㊶ネクストキング ㊷Nonstop！ ときめきメモリアル ㊸新作ソフトステーション ㊹電撃ランキングステーション ㊺ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊻電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ ㊼新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ254～255のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション ⑤ハイパーＰＳリミックス ⑥ＴＥＣＨ ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【19】電撃プレイステーション47号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【20】電撃プレイステーション47号への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.45

1「バウンティーソード・ファースト」体験版

神山卓也(岐阜県)柳生田洋子(新潟県)大槻貴(宮城県)東尚史(福井県)大久保高志(福井県)根本崇(茨城県)丸山欣宏(埼玉県)石川克彦(東京都)澤田恭幸(千葉県)君塚祥子(福島県)綿聡(富山県)山岸賢一(青森県)藤井美咲(兵庫県)田中泰茂(大阪府)佐藤弘志(福島県)杉浦充昭(静岡県)渡辺正典(宮城県)橋本和良(京都府)高瀬康浩(山形県)阿部俊幸(宮城県)日出正信(徳島県)竹田祥吾(島根県)高本恵介(北海道)真正明(愛知県)加地道久(千葉県)大石敦司(鳥取県)大塚志保(愛媛県)伏村純一(和歌山県)後藤広明(愛知県)山崎伸(新潟県)野原聡志(茨城県)小野龍彦(岡山県)久保純(愛媛県)海地利幸(高知県)阿部亨(山形県)小沢尚之(奈良県)齋藤透(愛媛県)熊谷文明(宮城県)田井直美(香川県)畑中順子(青森県)五十部誠(山口県)半藤智昭(長野県)千葉和子(広島県)松森勉(鳥取県)田中和宏(栃木県)辻健志(広島県)八森清光(秋田県)徳永秀樹(香川県)合田新太郎(千葉県)

2「ダブルイーグル」体験版

鏡和泰(東京都)川田明男(群馬県)野寄文秀(福島県)堀部素弘(岐阜県)中西孝行(広島県)久保暁義(東京都)山本康二(岡山県)塩原信一(新潟県)菅田裕典(岩手県)河喜多正義(大分県)

3「ライアットスターズ」お試し版

齋藤卓嗣(埼玉県)安部茂男(愛媛県)谷口勝重(兵庫県)神崎真実(広島県)平山聡(東京都)越智勝志(千葉県)阿部紀仁(宮城県)山内祐介(北海道)戸沢大介(京都府)嶋竜輝(静岡県)保科豊(新潟県)南波義雅(東京都)笠雅志(神奈川県)角田孝行(広島県)工藤毅(宮城県)嶋村武史(群馬県)前田辰男(東京都)麻田雄樹(大阪府)江塚美母衣(静岡県)工藤尚規(神奈川県)

4「ＰＡＬ神犬伝説」体験版

永田肇(島根県)前田安信(宮崎県)山辺智史(長野県)江崎貴哉(岐阜県)岡田一四(東京都)佐山衛(熊本県)仲裕美子(埼玉県)田口美雪(新潟県)山田哲也(長野県)錦戸絵美子(神奈川県)

5「リフレイン ラブ」限定ナンバリングテレカ

黒田豊明(佐賀県)木村英和(山口県)

6「リフレイン ラブ」プレミアムシングルＣＤ

尾崎正幸(高知県)勝山修次(石川県)

7「ストリートファイターⅢ」プレミアムクロック

兵庫阿優子(山形県)大谷隆浩(秋田県)

8「ゼロヨンチャンプＤｏｏＺｙ－Ｊ」サントラ集

倉持義則(群馬県)堀内謙治(富山県)井上精史(福岡県)

9「ＰＳソフト」爆れつハンター

鈴木章予(埼玉県)佐田順(高知県)梶原寛(島根県)

10「ＰＳソフト」クォヴァディス

那須久美子(大阪府)沢田誠(佐賀県)杉田完治(東京都)

11「ＰＳソフト」DEEP SEA ADVENTURE

北野嘉之(青森県)佐方幸隆(和歌山県)前島晶(大阪府)

12「ＰＳソフト」新テーマパーク

遠藤和幸(北海道)住泰友(徳島県)小谷民子(大阪府)

DPS読者プレゼント

電撃Play Station 47号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、194ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.50(6月27日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

3名

1『ときめきメモリアル』~forever with you~ 虹野沙希プレミアムポスター

(提供：コナミ)

◀『ときめき』キャラの中でも特に人気の高い虹野沙希さん。ファンなら絶対手に入れたい。

3名

3『RADIOトゥルーラブ・ストーリー』主題歌CD

(提供：アスキー)

◀文化放送の人気ラジオ番組の主題歌。ボーカルは桂木綾音さん?

3名

4『PAL―神犬伝説―』愛犬パルぬいぐるみ

(提供：東北新社)

◀カワイくてカワイくてたまらない。散歩に連れてってあげたい♥と思ってしまった人は、今すぐ応募しよう。

50名

7『攻殻機動隊』体験ムービーCD-ROM

(提供：SCE)

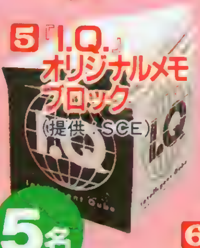
▶映画を見ているかのような大迫力のムービー!!

2名

2『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』不知火舞等身大ポスター

(提供：SNK)

▼等身大の舞ちゃんポスター。美しさにウットリ。



5名

5『I.Q.』オリジナルメモブロック

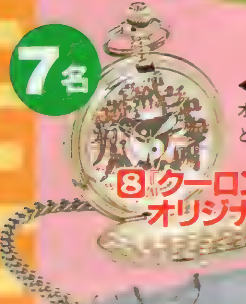
(提供：SCE)

20名

6『クーロンズ・ゲート』体験版

(提供：SME)

▼『クーロン』の魅力を知らないキミ！　まずは体験版からだ。



7名

8『クーロンズ・ゲート』オリジナル懐中時計

(提供：SME)

◀デザインがカッコいいオリジナルの懐中時計。とても貴重な一品だぞ。

4名

9『I.Q.』オリジナルTシャツ

(提供：SCE)

PSソフト

もうすぐ梅雨の時期。天気がわるいとあんまり外に出たくないよね。それに備えてやっぱりソフト。どれがいい?

3名

10マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～

▲落ちこぼれマリーは立派な錬金術士になれるかな？

(提供：ガスト)

3名

11エースコンバット2

▲前作を上回る迫力の傑作3DSTG。アナコンの振動機構に対応しているぞ!!

(提供：ナムコ)

3名

12エーベルージュ

▲一人前の魔法使いをめざしつつ、あの娘のハートをGetする恋愛SLG。

(提供：タカラ)

3名

13ステークスウィナー2 ～最強馬伝説～

▲競馬ACTの第2弾。新たに種付け要素も加わった。

(提供：ザウルス)

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

the real guardian of the universe
シューティングを超えた。
だけじゃない!!
シネマティックシューティング
ガメラ2000
すべてがドラマティックな演出で
構成された新次元シューティング
ゲーム「ガメラ2000」。
奪われたギャオス遺伝子を奪回
すべくプレイヤーは、ガメラとともに闘いを繰り広げる。ムービーは
二カ国語(日本語、英語)選択可
能。また2Pタッグプレイも楽しめる。
好評発売中!!
標準価格5,800円(税抜)
初回限定!!
ガメラ プレミアムシール付
臨場感溢れる怪獣バトル等、シューティングの概念を打ち破る数々の演出と構成。
世界の都市を舞台にガメラとともに戦う超美麗高速フルポリゴンシューティング。
バラエティに富んだステージ進行。ガメラの援護なしで挑むエアロバイクステージ。
ゲームでしか味わえない完全オリジナルストーリーによるネオガメラワールド。
最新映像技術を駆使した実写+CG合成によるインタラクティブムービー。
DAIEI DIGITAL ENTERTAINMENT
発売元:大映(株)映像事業本部 マルチメディア室 〒105 東京都港区東新橋1丁目1番16号徳間書店ビル4階
販売元:ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント(株)　開発元:デジタルフロンティア
© 大映株式会社 ©TYO Productions Inc. ©Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. ©大映 NHFN/1996
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの登録商標です。
Information
◎サントラCD:あのズンタタによるオリジナルサウンドトラックが同時発売!!「ガメラ2000 オリジナルサウンド・トラックス」販売元:SME・インターメディア 定価:¥2,550(税込)
◎「ガメラ2000 ガイドBOOK(仮)」:「ガメラ2000」のシナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、攻略方法などがぎっしり詰まったガイドブックも発売決定!!
PlayStation

"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
衝撃を呼ぶ音速バトル
君は閃光の覇者となれ！
PlayStation
DEFEAT
LIGHTNING
ディフィート・ライトニング
5月23日（金） 5,800円（税抜）
格闘レーシング
D.cruise
Dream creators
株式会社ディー・クルーズ
〒144 東京都大田区萩中3-20-3 第三ハネハビル2F
TEL 03-3741-8900 FAX 03-3741-8901
5月23日よりディー・クルーズに関する情報をインターネットで発信開始!! ホームページへのアクセスコードは http://www.iijnet.or.jp/jolls/Dcruise/

ダイエット中のプレイには責任がもてません。
BURGER BURGER
HAMBURGER SIMULATION
バーガーバーガー
BURGER BURGER
HAMBURGER SIMULATION
PlayStation
PlayStation
GAPS
Get Across All Gaps!
GAPS INC. OTK UTSUBO BLD.,1-2-16, UTSUBOHONMACHI, NISHIKU, OSAKA Tel.06 443 8230 Fax.06 443 8232
Homepage Address http://www.gaps-inc.com ©1997 GAPS INC. / Rythmics / Ikuo HYAKUTA
"PlayStationロゴ"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。

PlayStation
マニア待望の3Dシューティング、発進。
鋼の刃、空を裂く。
プレイヤーは雲海の島国「ヴァルナ」に属する傭兵となり、様々な任務を遂行しなければならない。
立ちはだかる敵の数々をポリゴンモデルで表現。雲海・密林・古代都市・兵器工場等のバトルフィールドと様々困難が君を待ち受ける。
スピード感、爽快感あふれるグラフィックとミュージック。臨場感十分のフルポリゴンで構成されたシューティングステージ。
マニアックなユーザーを満足させる迫力満点の画面効果。
EOS
ーイオスー
Edge Of Skyhigh
1997年7月発売
プレイステーション用 3Dシューティングゲーム 標準価格5,800(税抜)
http://micronetclub.co.jp
ホームページで「3Dアトリエ試用版」をダウンロードできます。
プレイヤーデバイス「EOS」は
人型に変形可能な多目的戦闘機。形態を変えることで移動能力・照準範囲等が変化しフィールドに合わせた運用方法を選ぶことが可能。
メカデザイン：増尾昭一
「無責任艦長タイラー」メカデザイン
「トップをねらえ！」「新世紀エヴァンゲリオン」演出
声の出演：三木眞一郎
中原 茂
梁田清之
山口由里子 他
Micronet マイクロネット
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
開発・販売 株式会社マイクロネット 〒064 札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F tel, 011(561)1370

Fill in cafe
SINCE 1989
PlayStation
おつと おつきさまは
まあるくぽっかり
ともってる。
近日発売
MY HOME TOWN
こみゅにてぃぽむ
TM
© 1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.
アクションRPG＋育成SLG
♥スタッフ募集中(経験者のみ)
職　種　①プログラマー ②CGデザイナー ③ゲームデザイナー
応募方法　希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます。
応募先　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル
㈱フィルインカフェ採用担当係
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社フィルインカフェ　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311

電撃プレイステーション PlayStation G

最高の結末を追い求める
ハンターな貴方に最適！
いつかめぐりあうタメの
Gの準備を忘れずに……

★今号のタイトル★
超光速グランドール
悠久幻想曲
子育てクイズ マイエンジェル
ネクストキング
ときめきメモリアル

イラスト／猫有馬

超光速グランドール

2Dスクロールの本格ACTと、豪華声優陣参加のアニメーションがタッグを組んだ！　美少女ゲームファンの心をがっちりつかむ話題作、『超光速グランドール』。今回は画面写真を大量に公開！　ほかにも気になるゲームシステムとキャラクターを紹介していこう。

メディアを超えてスパークする美少女アクションを大追跡!!

超光速グランドール

ジャンル	ACT	価格	¥5,800　限定版：¥7,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	7月予定		

本格アクション！グランドールにドキドキ♥

マップの数は70以上！

『超光速グランドール』のゲームパートは自由自在にスクロールする２Ｄアクション。個性的な敵とバリエーションに富んだトラップが、プレイヤーを待ち受ける！　美少女キャラのキュートな動きに見とれていると、痛い目に遭うかも!?

変身でパワーアップ！特殊能力を使いこなそう！

出てくる敵をひたすら倒す。そんな単純なＡＣＴだと思ったら大間違い！　マップをクリアしていくためには、ダンジョンの地形や敵の攻撃方法に合わせて、攻略方法を見つけだしていかなければならないのだ。そこで役立つのがグランドールの変身能力！　変身して得られる特殊能力はキミの強い味方になってくれる。次々変わるコスチュームも見逃せない！

▲ノーマルのグランドールはワイヤーロープで高いところにぶら下がれるのだ。

▼真っ赤なコスチュームのグランアグレスは垂直な壁をよじ登ることができる。

全キャラクターしゃべりまくりでゲームを盛り上げる！

人気声優の起用とくれば、やはりたくさんしゃべってほしいもの。そんなファン心理に応えてアニメパートだけでなくゲーム中にもキャラの会話シーンが満載。もちろんセリフはすべて音声出力でしゃべりまくり！　早く聞きたいよね。

要チェック！　広がるグランドールワールド！

『超光速グランドール』の世界はゲームだけじゃない！　ゲームが発売される夏に向けて大規模なマルチメディア・プロジェクトが発動しているのだ。ラジオドラマ（４月で放送終了）を皮切りにして、ＣＤエキストラ（全２巻）が現在発売中。さらに夏からはオリジナルビデオアニメ(全３巻)、コミック連載、小説、ＣＤの企画も動き出すのだ。

またゲーム発売時には、特典満載の初回限定版も同時発売が決定！　なんとＰＳ用ディスクがもう１枚ついてくるのだ。気になる内容は、声優インタビューとビデオ予告編のムービー、そして完全オリジナルのラジオドラマ（ＰＳドラマ？）を収録予定。さらにオマケシール（超レア！）もついてくるという豪華さだ。マニアじゃなくても欲しくなる、売り切れ必至のこの限定版をゲットして、この夏はグランドールで熱く燃えよう！

◀▼ひかる役の岩男潤子さん(左)とシギル役の宮村優子さん(下)。

©1997 長谷川勝已／あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル

変身シーンは
スピーディー!!

魅力的なキャラクターと

天樹ひかる

「私の名前は天樹ひかる。アニメやマンガが好きな高校1年生なの。楽しいクラスメイトや憧れの先輩と一緒に、普通の学園生活を送っていた……はずだったんだけど、突然現れた敵のおかげでもう大変！　私は〝姫〟なんて呼ばれちゃうし、よくわかんないまま変身までしちゃうし。もうビックリ!!」

初公開！ひかるのクラスメイト

この4人が、ひかるのクラスメイトだ。学校ではいつも仲よしで、ひかると先輩との恋を応援している。4人とも美少女ぞろいで活躍を期待しちゃうけど、ゲームでは出番が少ないみたいでちょっぴり淋しい!?

高品質のアニメに注目!!

戸惑いながら戦いに巻き込まれていくひかると、彼女を狙う謎の敵。敵の狙いは強大なパワーを持つ〝王家の鎧〟にあった。鎧に隠された秘密とは？　宇宙を超えて繰り広げられる戦いの行方は？　ハイクオリティのアニメーションで語られるストーリーから目が離せない！

シギル

「私はシギル。グランナース王家に代々伝わる〝王家の鎧〟を奪うのが私の任務。ひかるの学校に潜入しグランドールと勝負するのだ。私も戦士としての腕には自信がある。相手にとって不足はなさそうだな。」

フリードシャルフ

「この私が総司令官のフリードシャルフだ。私がその気になれば、地球を惑星ごと吹き飛ばすこともできるのだ。グランドールなど私の敵ではないわ！　ハーッハッハ！」

ひかるの子供時代の写真を入手!!

どことなく高貴な印象のあるこの写真だが、それもそのはず、ひかるは実は異星文明グランナース王家のお姫さまだったのだ(今のひかるには当時の記憶はない)。だから下の写真は地球での両親で、育ての親なのだ。

ひかるの父

ひかるの母

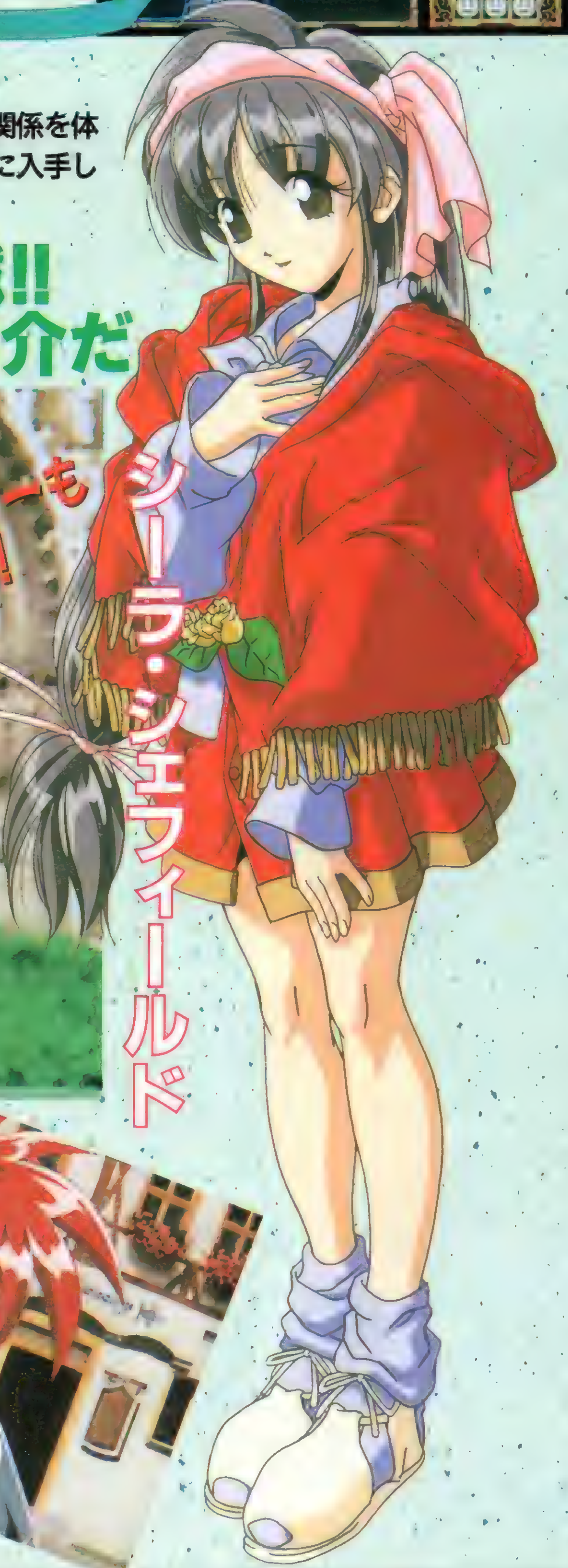
激しいバトルに電撃が走る!!

悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

仲間との友情や絆、そこから芽生える恋……。そういった身近な人間関係を体験させてくれる新しいタイプの育成SLG『悠久幻想曲』。今回も新たに入手した画面写真とともに、必見の新情報をバシバシ紹介していくぞ。

注目度100%の最新情報満載!! 入手した最新画面も残らず紹介だ



今回は3人の男の子を大特集だぜ!

悠久幻想曲

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月28日予定		

ゲームの流れに沿って導入部分&育成パートをちょっとだけ紹介!

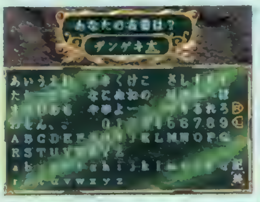
開発も順調で、いままで謎に包まれていたゲームシステムも徐々に明らかになり始めた。そこで今回は、仲間の勧誘などの導入部、メインとなる育成パート、それに休日の行動について迫ってみよう。

©1997 Starlight Marry / Media Works Inc.

ゲームスタート

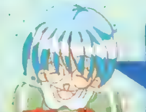
名前を入力して仲間を勧誘しましょ

ゲームをスタートさせたら、まずは主人公の名前を入力だ。ひらがなやカタカナはもちろん、漢字やアルファベットも使えるので思い通りの名前がつけられそうだ。名前を入力したら次に仲間との出会いのシーンになるぞ。街で暮らすようになってから出会った仲間たちがここで紹介され、いよいよ仲間の勧誘ができるようになる。女の子7人、男の子3人の中から3人を選んじゃおう。キャラとしての能力で選ぶか、それともやっぱり好みで選ぶか……? う〜んかなり悩みそう。



▲名前も最大5文字まで入力可能。漢字も入力できるから、自分の名前を入力するのもいいよね。

▼勧誘を断るキャラはいないので、お好みの子を選べばOK。選んだら育成パートへ突入だ。



育成パート

現在受けている仕事に仲間たちを割り当てて実行しよー

失った信頼を取り戻すべく、街の人々から依頼された仕事をこなしていく……というのが主人公の目的だったよね。この仕事をクリアすると、主人公や仲間たちはスキルという能力(スキルについては下の"休日"を参照)がアップする。もちろん街の人の信頼も少しずつ取り戻していく。また、ゲームの進行は1週間単位になっていて、週の初めに受ける仕事を選び、仲間を割り当てて実行する。仕事にはそれぞれ必要になるスキルがあって(食堂の仕事なら料理のスキルなど)、そのスキルのレベルが低いと仕事の成功率がダウンし、育成が思い通りに進まなくなってしまうのだ。

▲仕事やイベントをクリアすると各キャラの相性などが細かく変化!

◀1人で実行するより大勢で実行した方が仕事の能率はアップ。

休日

自己鍛錬や休養、お出かけといった行動が実行できるわよ

1週間分のスケジュールを実行し終えると最終日は休日となる。休日には街の施設に遊びに行ったり、病気を治療したり、さらに劣っている能力をアップさせたりもできる。行動回数は午前と午後の2回。パートナーを選んで実行だ。

●劣っている能力は自己鍛錬でフォローだ

キャラにはHPやMPのほかに得意技能・スキルがある。スキルはパラメータ(力、素早さ、防御力など)にあたるもので、LV(レベル)で表されている。もちろんレベルが高いほどその技能に優れていることになる。その種類は14種類で、中にはレベルが上がれば魔法や必殺技を修得できるものもあるぞ。休日にできるスキルの鍛錬にはお金がかかるけど、しっかりやっておくと仕事で役に立つのだ。

◀スキルを鍛錬するにはお金がかかるのだ。

男の子だって料理上手に!

▶喫茶店や食堂などで仕事をするときは、料理のスキルがバッチリ役立つハズ。ほかのスキルは、どんな仕事をするときに便利なのかな?

ステータス画面でチェック

▲各キャラが獲得しているスキルはステータス画面でチェックできるぞ。万能キャラを目指して育てまくれ!

●好きな子のところにお出かけ

休日に実行できる行動の中でいちばん頻度が高いものといえば、やっぱりお出かけだろう。お出かけを実行すると、街マップのあちこちにキャラが現れる。そこで会いたいキャラを選択すると、主人公のチビキャラが、そのキャラのところまでテクテクと歩いて行くのだ。このお出かけでは、た〜くさんのイベントが用意されているけど、まだナイショ。続報に期待していてね。

どんなイベントが発生するのかな?

▶街の施設へ2人でお出かけ。イベントが発生することも…。

©Starlight Marry/Media Works Inc.　※画面は開発中のものです。

元気いっぱいな3人の男の子たちを紹介だ

勧誘できる10人の仲間の中から前回は7人の女の子を紹介したけど、しっかりチェックしたかな？ それに引き続き今回は、残る3人の男の子をバッチリ紹介だ。これを参考に仲間にするキャラを決めておくのもイイかもね。

▲なんとなくキザなセリフが多そう。そう思わない？

アレフ・コールソン

Areph Coulson　CV：子安武人

種　族：人間
性　別：男
年　齢：18歳
身　長：184cm
血液型：AB型

主人公の悪友で、ソフトかブライトな性格の青年。口達者で誰にでも優しく接するが、とにかく女グセが悪く異性関係でいつも問題を抱えているみたい。腰に下げたカギが気になるが……。

▲イタズラ好きな少年みたいだけど真相は……？

クリストファー・クロス

Christopher Cross　CV：南　央美

種　族：人間
性　別：男
年　齢：15歳
身　長：152cm
血液型：B型

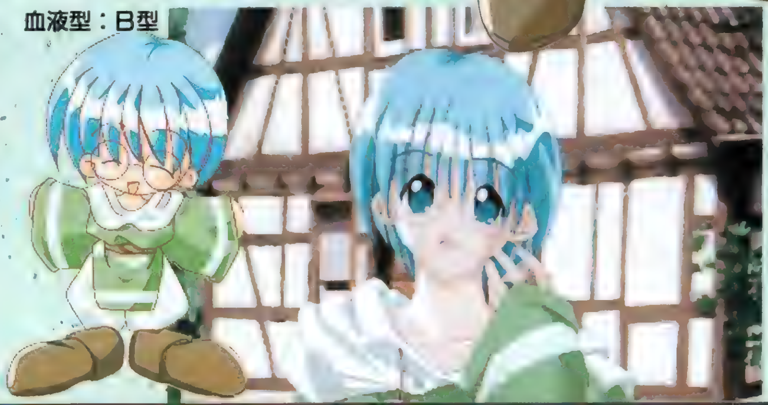
街の南に位置するエンフィールド学園の魔法学科の生徒。アレフ・コールソンとは幼なじみだが、逆に女性がまったくの苦手。そのことでアレフにいつもからかわれているようだ。愛称はクリス。

ピート・ロス

Pete Ross　CV：大谷育江

種　族：人間
性　別：男
年　齢：14歳
身　長：148cm
血液型：O型

小さな体からは考えられないほど底なしの体力を持つ元気いっぱいの少年。とっても楽天的な性格だが、その反面、物事を慎重かつ真剣に考えるのが苦手。喜怒哀楽が激しく、よく笑い、よく怒り、そしてよく泣くといった感じ。なにかとんでもない事件を起こすような予感が……。



◀着ている服はエンフィールド学園の制服かな？ それにしてもダボダボ。

第1回『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

『悠久幻想曲』を応援してくれる読者のみなさんをバックアップしちゃうコーナー「なかよし倶楽部」がスタート。ちなみにコーナータイトルが前回と変わったので、投稿するときは間違えないでね。

イラストのお♥部♥屋

イラストハガキの募集に応えてくれた読者のみなさん。力のこもったハガキ本当にありがとう。今回はその中から選んだ12枚のハガキを掲載しちゃうぞ。掲載されなかった人はガッカリしないで何度もチャレンジしてみてね。ところでお願いなんだけど、できればキミが仲間にしようと思ってる3人やキャラが働いている様子なんかを描いてきてくれるとウレシイな。あとハガキを組み合わせての超大作も大歓迎だ。

▲奈良県　晃生実さん：ビールを運んでいることから、ここは酒場、それとも食堂？

▶香川県　ぬめ鶴さん：小型のナイフを投げて敵を攻撃するのかな？

▶北海道　しおんさん：仲間にするのはこの3人？

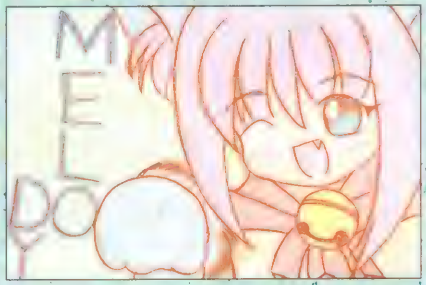
▶茨城県　星見柳人さん：魔法のことでライバル関係にあるエルとマリア。夢の中ではマリアの圧勝だね。

▶北海道　綾きしる：本命はやはりメロディかな。

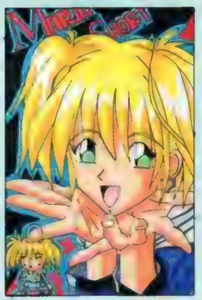
▼宮城県　御影さん：ゲームでも表情豊かなのだ。

◀東京都　となかいきいちさん：クリスもけっこう人気者！

▶神奈川県　上井密度弐号さん：立体感があってとっても描けてるね。



▶埼玉県　みほさん：大きな魚を抱えてとっても幸せそう。



◀静岡県　鈴木由宇さん：人形はマリア？

▲宮城県　Yuuたんさん：色の感じがグーだ。

▶岩手県　玉蘭さん：次回もよろしくね。

PS版『悠久幻想曲』予約キャンペーンスタート

PS版の『悠久幻想曲』を予約して、スタンプ台紙をメディアワークスに送ってくれた人に（あて先は下記参照）特製メモリーカード用シールを先着1万名様にプレゼント。キャンペーン期間は6月1日～30日まで。予約券つきのチラシはゲーム取扱店で配られているので、近くのお店をチェックしよう。抽選ではなく先着なので大急ぎで応募だ。ちなみに予約で手に入る限定版には、特製のキャラクターしおりが1枚ついてくるぞ。

◀このチラシを入手したらまず予約！そしてスタンプ台紙を送るのだ。

いろ～んなおハガキ募集中！

入魂のイラストハガキのほかに、こんな企画をやってほしいとか、こんなグッズがほしいといった意見や希望も募集中！　みんなの意見も参考にしつつこれからの記事を作っていこうと思っているのでバシバシ応募してきてね。現在では人気キャラクターコンテストを企画中。このほかにもいろいろと考えているのでお楽しみに！　採用された方には抽選でプレゼントもお送りしていく予定なのでハガキにはしっかり住所、氏名、年齢、職業（学年）を書いておいてほしい。よろしく！

あて先
〒101東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　電撃PS編集部
『悠久幻想曲』なかよし倶楽部
イラスト（言いたい放題）係

予約キャンペーンのあて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館（株）メディアワークス営業部ゲーム営業室「悠久幻想曲　Wチャンスキャンペーン係」まで

初恋の行方は?

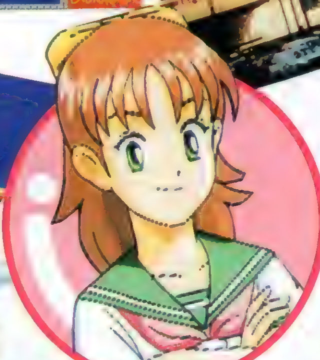
総問題数、一万五千!

子育てクイズ マイエンジェル

クラブもあり!

ぎゃ、逆ナンパ!?

画面もフルサイズに



クイズと育成の2つが楽しめるゲームとしてアーケードで好評を博した『子育てクイズ　マイエンジェル』がついにPSに登場するぞ！　しかも、PS版ではアーケード版の完全移植はもちろん、さまざまな新要素を含んだオリジナルモードまで楽しめる豪華2本立てなのだ!!

子育てクイズ
マイエンジェル

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

オリジナルモードに期待!!

PS版オリジナルである「アットホームモード」には、アーケード版にはなかったさまざまな新要素が追加されているのだ。これならアーケード版を遊び尽くした人でも、十分に楽しめるぞ。新要素については各項目をチェックしてね。

1 アーケード版より良くなった ゲームシステム

「アットホームモード」ではグラフィックの全面描き直し、画面サイズの最適化、問題数の増加、メモリーカードへの対応など、ゲームに熱中できるシステムになっている。

▲娘が親に尋ねる形式でクイズが出題され、それに対する答えによって娘の性格が決定していく。

▲娘の声は、声優の鈴木真仁さんによって録り直されているぞ。

性格は全部で16通り?

「アットホームモード」では、アーケード版にあった性格に加えて、「元気な」「セクシーな」などの"見た目（上の段）"の要素も追加されるのだ。

◀アーケード版よりも細かく設定されている性格パラメータによって、どんな性格の娘に成長するのかが、ますます楽しみになってくるね。

2 より子育ての楽しさが体験できる 新イベント&ミニゲーム

クイズをクリアすると発生するイベントも、このゲームの楽しみの1つ。「アットホームモード」では、アーケード版にはなかった新イベントがたくさん追加されているぞ。さらに、選択肢を選ぶタイプ以外にも、ミニゲームも用意されているのだ。

▲これはPS版オリジナルの新イベント。デパートで買い物中に娘とはぐれてしまったらしい。さて、どうする？

◀この写真は、画面内をちょこまかと隠れまわる娘の居場所を当てるミニゲームの「かくれんぼ」だ。

3 娘の成長の記録がここに アルバムモード

ゲーム中で自分の娘が体験してきた数々のイベント画面を連続して見られるのが、このアルバムモード。もちろん、赤ん坊から25歳になるまでの間に発生するイベントが収録されるぞ。だから、ゲームをクリアした後に見れば、世界で一冊しかない娘のオリジナルアルバムが出来上がるってわけ。娘と一緒に過ごした日々を思い返して、思わずホロリとなっちゃう人はもう立派な父(母)親だ。

◀▼▶運動会での1コマや選挙活動中やボクシングのジムの風景など、ゲーム中に起こったイベントを思い出すと、物思いにふけりそう。

娘の成長の軌跡がぎっしり詰まった珠玉のアルバム

©1996 1997 NAMCO LTD.

ネクストキング ～恋の千年王国～

約束した女の子と週末に冒険ができるのは、もう知ってるよね？　今回は、シナリオモードでの週末イベントを大特集！　彼女のハートをつかむのだ!!

ネクストキング ～恋の千年王国～

ジャンル	SLG	価格	¥6,800　限定版:¥7,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 4P同時プレイ可
発売日	6月27日		

序盤のお楽しみイベントを総特集!! ワクワクの冒険がキミを待つ!!

1月

ゲームスタートの1月は、5つのスポットへ冒険することになる。女の子から依頼されるイベントがあるので、ポイントを稼ぐチャンスだぞ。はたしてお目当ての女の子は……!?

第1週 人魚の島にて

人魚の女王アルカネットに、贈り物をするのが目的。洞窟の奥にいる彼女のところへ1番に到着したとしても、プレゼントのチョイスを間違えては、あとから来たライバルに出し抜かれてしまうのだ。

▲女王が喜ぶようなプレゼントを考えるのだ。

◀洞窟内では、半魚人たちがジャマをする。

第2週 妖精の森にて

妖精の森では、チコリからの依頼で森で16年間も眠り続けている母親を起こすための方法を探すことに。この森にはイタズラ好きの妖精が住んでいて、王子たちの行く手を阻むのだ。はたして、チコリの母親を目覚めさせる方法とは、いったい……。

▲お城にチコリがやって来て、母親について説明する。

▶眠りから覚ますには、七大秘宝が必要らしいのだが……。

第3週 ヤロー族の村にて

この国では、定期的にヤロー族という部族を交えて武闘大会を開催する習慣になっている。パートナーと組んで2対2の戦いが、4日間に渡って行われる。1～3位に入賞すれば、賞品としてステキなアイテムがもらえるのだ。戦いに勝って、パートナーにカッコイイ姿を見せよう。

▲ヤロー族との戦い。ピンチのときは、アイテムを使え!!

◀武闘大会は、総当たり戦で競うのだ。

第4週 海賊船にて

王様のところから、王家の紋章が盗まれてしまった！　犯人は、この辺の海を縄張りにしている海賊たち。王様の依頼で、海賊から王家の紋章を取り返すことになる。しかし、海賊の親分のタラゴン船長は強敵だし、船上には彼の部下がたくさん待ち受けているぞ！

◀コイツが、海賊の親分のタラゴン船長。王家の紋章を取り返せ!!

第5週 マジョラムの館にて

スッゴイ魔導師が住んでいるというマジョラムの館。この魔導師を尊敬しているサフランから、一緒に連れていってほしいと頼まれる。彼女を誘えばポイントを稼ぐチャンスだ。館には、魔導師マジョラムが仕掛けたトラップがいたるところに用意されている。トラップを抜けて行ってみると……。

▲サフランからのお・ね・が・い♥

▶これが、大魔導師のマジョラムだ。

©PLEX ©BANDAI･MARS 1997

2月

2月は、4カ所で冒険が繰り広げられる。ここで、宝箱からアイテムを収集しておくとあとが楽になるぞ。

第1週 サボリー鉱山にて

2月の初めの週は、お宝がドッサリと眠るサボリー鉱山。坑内にはトロッコがあり、乗ると一気に移動することが可能なのだ。アイテムを集めて、女の子へのプレゼントを充実させよう。

▲2人でトロッコに乗って楽しい気分！

◀お宝もあるけど、コワ〜イ敵もいっぱいだ。

第2週 人魚の島にて

次期人魚の国の女王に心を寄せる半魚人のニゲラ王子から、王子たちあてに挑戦状が届く。どうやら人間風情が、人魚の女王に近づくのが気に入らないらしい。彼に勝てば「太陽のたまご」という、七大秘宝の1つをくれるのだ。ニゲラには恨みはないけど、お宝と聞いては……ネ。

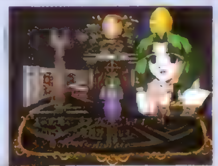
▲自信満々のニゲラ王子。こんな顔をしているけど、なかなか強いぞ。

第3週 ステビアの墓にて

▲色っぽいローズマリーからの頼みごと。彼女もハデな女王ってイメージだよね。

古代の女王が眠る墓があるというステビアの墓。この女王がハデ好きだったみたいで、何人もの男をトリコにしていたというウワサ。彼女を尊敬しているローズマリーが、一緒に行きたいとお城までやってくる。しかし、墓には恐ろしいモンスターたちがガっ!!

第4週 天空の塔にて



その昔、赤ん坊の頃のフェンネルが拾われたという天空の塔。フェンネルの話では、この塔に両親を探すための、手がかりが残っている可能性があるとのこと。その事実を確認するために、彼女の依頼を受けて天空の塔へ。はたして彼女の願いは叶うのか？

▲フェンネルのお願いは、かなり深刻なもの。かわいそうになっちゃう。

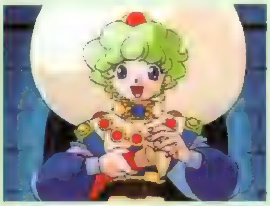
◀健気なフェンネルのためにも、ここはしっかり彼女を守ってあげよう。

3月

春を目の前にした3月は、4つのスポットへ出かける。ジンジャーに関するイベントは、今後に影響がありそう……。

第1週 アニス上水路にて

王様から、ジンジャーが失踪したとの知らせが伝わる。どうやら、お宝探しでアニス上水路へ向かったらしい。ジンジャーを探し出せ!!



▲お宝を見つけて、嬉しそうなジンジャー。人の気も知らないでっ!!

第2週 ヤロー族の村にて

1月の大会に引き続き、今回もヤロー族との武闘大会が開催される。ルールは以前と同じだが、冒険で入手した武器や防具、巻物などのアイテムにより自分も強くなっている分、ライバルたちも力をつけているハズだ。

◀コワイ顔の酋長さんだけど、賞品はいいものをくれるのだ。

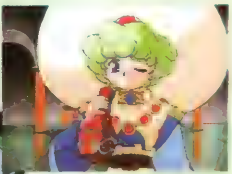
第3週 呪いの大聖堂にて

呪いの大聖堂には、世界の七大秘宝の1つ「女神の牙」があるらしい。コレクターのチコリが黙っているワケがなく、王子たちにおねだりする。また、コリアンダーが、ペトニー男爵という吸血鬼について知りたいらしいが……。

◀ここは、ザコモンスターも強いぞ。

第4週 マジョラムの館にて

2度目のマジョラムの館は、またまた失踪したジンジャー捜索。お宝を求めてやって来たのはいいけど、彼女が開けた壷からとんでもないものが!!



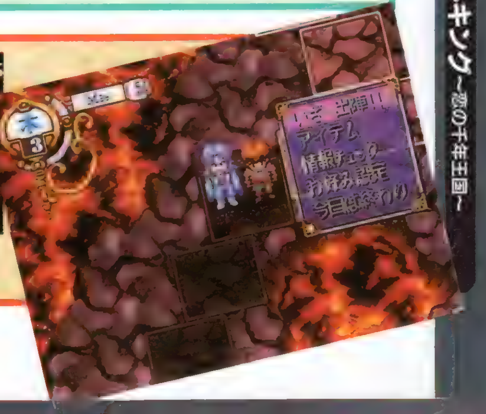
▲ツボの中には、数枚の金貨と……。

◀その後に、ツボの中から不気味なヤツが出現！

そして…

今後の冒険をちょっとだけ紹介

さてさて、これまで11回に渡る冒険と2回の武闘大会があったワケだが、これはまだほんの序の口。これから先、12月31日の最終日まで、たくさんの冒険がキミとパートナーを待ち受けているぞ。ここまでに登場した冒険の場所のほかにも、「灼熱のほこら」という冒険の場所があるのだ。また、同じ場所へ訪れるにしてもそのつど目的が変わるので、毎回違ったドキドキ感が……。ジンジャーが解き放ってしまった謎のモンスターや女の子それぞれの謎など、お楽しみはこれから。



▲▶めちゃくちゃ暑そうな灼熱のほこら。ヤ、ヤダよぉ〜。

見逃すと一生後悔しちゃう情報が満載!!

第11回

Non stop! ノンストップ! ときめきメモリアル

このコーナー初のスクープは、なんと『ときめきメモリアル2(仮)』の極秘情報。前回の記事を読んで「全然『2』のことが書いてないぞ!」って怒った人も納得してくれることだろう。さらにCD、スクリーンセーバー、グッズといった定番の情報もしっかりチェックしてあるぞ。それでは、気になるインタビューへGO!

『ときめきメモリアル2(仮)』アイデア画極秘入手!!

厳密に言うとこれはまだ「2」のイラストじゃない。でも現段階のアイデアとして挙がっているイラストと認識してもらえば問題はないぞ。だからこれが「2」に採用される確率は低くはないのだ。便宜上、美樹原や朝日奈がモデルとして使われているけど、あくまでモデルなので勘違いしないでね。でも気になるのは何といっても他校案。こういう企画が挙がっているのは嬉しいよね。

みんなの想いを受けて、ついに動き出した!!

独占!!『ときめきメモリアル２（仮）』開発者インタビュー

『ときめきメモリアル』の生みの親　バーチャルキッス代表

立石流牙氏&三品善徳氏

自分たちの背中を押しちゃったんです

——まず立石さんにお伺いしますが、立石さんはPCエンジン版『ときめきメモリアル』のゲームデザインを手掛けられたんですよね。

立石流牙氏（以下立石、敬称略）：そうですね。細かいことを言えば、当時『ときめき』というわけではなく１チームできていて、次のソフトの企画を持ち寄ったときに私が出した企画が『ときめき』だったんですよ。それがチームの中で最終的に多数決で決まって、それで制作に入ったっていう感じなんです。

——その後、『ときめき』が発売されてから一旦コナミの方を出られて、PC-FXの『ブルーブレイカー』を制作されたとお聞きしていますが……？

立石：ええ（笑）。たぶん、読者の皆さんは知ってらっしゃると思いますけど。

——立石さんがコナミに戻ろうと思った直接のきっかけというのは何なんですか？

三品善徳氏（以下三品、敬称略）：彼もクリエイターですから、大きなマーケットで勝負したいという気持ちがありまして、当社が誘ったときに戻ってきてくれたんですよ。

立石：『ブルーブレイカー』が終わった後に、ちょっと限界を感じたんですよ。それこそホントに半年間家に帰れないとか、帰っても下着を取ってくるだけだとか……（笑）。そういう状況下では、やっぱり自分が理想とするものって作れないですよね。それで単純に「それじゃ、もう辞めるか」と考えて、それで「次どこ行こうか？」っていうときに、こちらの社長から声がかかったんですよ。そのときはまだ「２」の話ではなくて、「好きなものを作ってみないか？」という感じです。その後、制作発表されるまでは好きなことをやってたんですよ。

——例えばどんなものを？

立石：まだ公表はできないんですよ（苦笑）。

——そうなんですか？　これは知りたいですねぇ。

三品：まぁ、彼も昨年はいろいろと充電していたという形でね。私は彼が新入社員で入ってきた頃を知っているんですけど、こっちに戻ってきたときに会って、表現は失礼かもしれないんですけど「やっぱりクリエイターとしてかなり大きくなったな」と思いましたね。

——では『ときめき』の続編を作るっていうのは立石さんの方からお話があったんじゃないんですね？

立石：「２」の発表があったときに、コナミの方から「『２』の開発をしてみないか？」という話があったんですよ。私もくすぶっていたものがありましたからね。コナミを離れていたときに「ここはもっとこうした方が良い」というところも見えてきていましたし、〝それじゃ私がやって完璧なものにしようか〟という気持ちがあったので、「２」の開発に参加したという形です。

——前作のプログラマーのASUTY．Sさんが開発に加わるということはないんですか？

三品：彼は現在、他の会社で仕事をしていますし、それを「続編を作るから戻ってこい」なんて言うことはできませんしね（笑）。彼に戻ってきたいという気持ちがあるなら別ですけれども。

——そうですか。では立石さんが戻られる前に、ある程度は「２」の開発が進んでいたという噂を聞いたんですが、本当はどうなんですか？

三品：それは「続編をどうしようか？」という検討段階であって、具体的な話とかチームとかは決まってませんでしたよ。当然ながら、PCエンジン版開発スタッフである小倉、IGA、めたるゆーきといろいろと議論はしていたんですけどね。でもそればっかりやってても進まないんで、この際「２」を作るということを言っちゃおうかと（笑）。言っちゃえばやんなきゃならないだろうと思いまして（爆笑）。

——そ、そうなんですか!?

三品：やっぱり皆さんお待ちになっているから、言わなきゃなんないかなと思ったんですよ。

——多少軌道に乗ったから発表したんじゃなくて、発表して自分たちの背中を押してしまおうという感じですか？

三品：ええ。まさに、そうですね。

立石：現場の人間はたまんないですけどね（苦笑）。

三品：一般的に続編ていうものは、ある程度出来上がって、形になってから発表するものなんですけど、『ときめき』の場合は作品自体が凄いんで、いつになるかわからないんですよ（笑）。目標を決めようということで発表したもので、実はまだ深いものは何も決まってないんです。

——でもある程度の漠然とした構想みたいなのはあるんですよね？　例えば「これを外したら『ときめき』じゃなくなってしまう」みたいなことってあると思うんですよ。舞台は高校３年間なんですよね？

三品：やっぱり「ときめき」は高校生活……かな？

立石：わかんないですね（笑）。

——いきなり舞台がファンタジーになったりしませんよね？

立石：極端な話それもあり得なくはないですよね。

——じゃ、きらめき高校が舞台になるかっていうことも決まってないんですか？

立石：そうですね。それすらも全然未確定ですね。

三品：全然違う舞台とか、今までのキャラクターを再登場させるとか、総入れ替えするとか、大学生にするとか……いろんなことが考えられるんですよ。現在、そこをどうするか固めているところなので、正直言って詳しくお話できる段階じゃないんです。

立石：中学だとちょっと違うし、単純に考えたら高校時代が比較的やりやすいですよね。一番すれてなくて、それでいて恋愛ごととかもやりやすいし、恋愛も結構深いところまで描写できますからね。

——現実はどうかわかりませんけどね（笑）。

立石：『ときめき』ってファンタジーなんですよ。だから、いくら現実と違っててもいいと思うんです。逆にリアルにしちゃうと合わないんですよね。

——ある意味そうかもしれませんね。

三品：そういう意味では、ファンタジーだから女性ファンも買ってくれてるんですよね。あまりにも全部がリアルだったら、もっと男性側に偏ってたでしょうね。

立石：だから最初の頃は結構叩かれてたんですよ。「現実にはこんな子はいない」とか「こんなことはありえない」とか。それに関しては、開発者全員が完全に割り切ってやってましたからね。

——そうでしたね。そう言う人もいましたよね。でも「そんなこと言うんならやってみれば？」ってプレイさせるとハマるんですね。

一同：そうそう（笑）！

●取締役開発部長
三品善徳氏
「恋愛ＳＬＧ」というジャンルを確立するため精力的に動き回り、ついに「２」を発表！

●ディレクター
立石流牙氏
古くからのファンなら知っている、言わずと知れた『ときめきメモリアル』のパパ。

PHOTO／江尻宏明

“ときめき心”さえ押さえてあればOK

——それじゃ、女の子についてもまだ決まってないんですか？
三品：残念ながら、それも構想中です。
——三品さんとしては『2』をどうお考えですか？
三品：それを言っちゃうといろいろと問題があるんで……。ただユーザーさんからお手紙をたくさん頂いて、望んでいることというのは摑めてきています。でもユーザーさんの意見を、そのままゲームに取り入れたんじゃ面白くないと思うんで、それを越えるものにしないと、と思っているところです。やっぱりゲームっていうものは自分の希望とすることがあって、さらに新しい発見がないといけないと思うんで、そのへんのところを練ってる段階ですね。今それを言っちゃうと、自分で自分の首を絞める結果になりかねませんから(笑)。立石もＰＣエンジン版でやろうと思ってできなかったことや、ＰＳ・ＳＳ版を見て思ったこともあるでしょうからね。
——そのPCエンジン版を作ったときにできなかったことっていうのは、どういったことなんですか？
立石：できなかったことは色々あるんですけどね。本筋は全部入れたんですけど……例えばもっと会話のパターンを増やしたかったですね。デートでも１回選択したら終わりじゃなくて、そこから分岐していくとかね。あとは番長戦のバックは夕焼けだろうとか(笑)。そういうくだらないことを最後の最後まであがいてたんですけど、ちょっとそこまでできなかったっていうのはありますね(爆笑)。
——番長戦の背景は宇宙ですもんね。それで称号が“銀河番長”とか“朝焼け番長”とかあるんですか？
立石：そうです(笑)。
——じゃ、『2』には前作でできなかったようなお遊びも入れたいとお考えなんですね？
立石：そうですね。でも作ったのが何年も前だから、今に通用するかどうか非常に怪しいもんですね。思いつくものをすべて入れるっていうわけにもいかないでしょうから。
——でも技術力もアップしてますし、今度また新しくやりたいこともでてくるわけじゃないですか。それをやっぱり盛り込んでみたいなっていう思いはあるんですよね？
立石：それは当然ありますね。
——具体的に、それはどんなことですか？
立石：個人的にという前提では、まずやっぱりアニメーションをさせたいなと思ってるんですよ。前作はロパク＆目パチ程度の止め絵で表現してましたよね。もちろん、それをバストアップでアニメーションさせるかどうかっていうのはわかんないですけど。むしろ、バストアップは止め絵の方がいいかなあと思うんです。結構、止め絵でいきなりポッと赤らむのがいいっていうのがありますし(笑)。
——やはりそのへんが“ときめき心”ですか？
立石：そうですねぇ。いきなりポッとなるからいいんじゃないかな。あとは女の子同士でもなんか関わりがあるようにしたいですね。原作では詩織と美樹原が仲が良いという設定がありましたよね。そのへんを各キャラクターに入れられたらいいかなぁとか思うんですけど、そうなると音声データとかも膨大になりますしねぇ。あとは戦闘でポリゴンを使いたいなぁとか思います(笑)。

——いろいろな可能性がありますけど、PSというハードで新しくできそうなことってどういったことですか？
立石：ＰＳの性能を考えると、やれることがありすぎてどうしようって感じですよねぇ(笑)。まあ、単純に一番の特長といえばポリゴンですね。それも、効果的に使えたらどんどん使っていきたいと思います。女の子がポリゴンになる可能性だってないわけじゃないですよね(笑)。
三品：それをやることによって、ユーザーさんに喜んでもらえるものになるかどうかです。それが違和感があるならやっても意味ないしね。
立石：私としては、プレイ感覚が『ときめき』ならいいんじゃないかと思ってるんですよ。初めて『ときめき』をプレイして感じた感覚さえ得られれば、ポリゴンになっても大丈夫でしょう。極端な話、女の子だけじゃなく男だけになろうが、“ときめき心”さえ押さえてあるならいいんじゃないかな(笑)。
三品：全員男だったら、ユーザーさんビックリするだろうなぁ(笑)。
立石：“告白できるのは女の子にだけ”っていう、その部分だけは絶対に変わらないでしょうけどね。
——それじゃ、SLGというジャンルにはこだわってないんですか？
立石：こだわってないですね。ＰＣエンジン版を作ったときもＳＬＧというこだわり方は特にしてなかったんですよ。ＰＣエンジンというハードで一番やりやすかったのがＳＬＧだったというだけで、ＳＴＧでも“ときめき心”が感じられれば(笑)。
三品：元々は「高校シミュレーション」みたいな感じだったんだよね？
立石：そうですね。だから『ときめき』が世に出始めた頃は全然「恋愛ＳＬＧ」なんて言ってなかったんですよ。
三品：「恋愛ＳＬＧ」って言い始めたのは、ギャルゲーというイメージが世の中に定着してきたんで、それとの差別化をはかるためだったんですけどね。
——でも「恋愛SLG」という一大ジャンルを築き上げてしまったんですから、ユーザーは「恋愛SLG」の続編を期待していると思うんですけど、そのへんはどうお考えですか？
立石：私としては常に新しいことをやっていきたいので、ユーザーさんには悪いんですけど逆にあんまりとらわれないようにしたいかなって思います。だから「見た目もシステムも変わったけど、やってみたら面白いじゃん」って思ってもらえればバッチリですね。あとは最近「恋愛ＳＬＧ」が増えている状況を見ていると、私自身飽きてきたっていうのもあります。私もたぶん、今回手掛けたらもう『ときめき』には手を染めないと思いますので、集大成的なものにしたいなとは思っています。
——演出的に前作になかったものを入れようという考えはあるんですか？
立石：逆に私としては、そういったものの方を多くしたいなと思うんですよ。だから画面を見ても「これが『ときめき』？」と思うぐらいガラッと変えようと思ってるんです。
三品：やっぱり、ゲームっていうのは作ってみないとわからないんですよね。映画とか小説と違って、自分でプレイして初めてわかる部分ってあるじゃないですか。だから、これがある程度開発が進行していればもう少し詳しい話ができるんですけどね。今のところは申し訳ないんですけど、構想の段階しかお話しできないんでね。当たり前の話かも知れないけど、来年の今頃はどうなってるかわからない……逆にそれが、ゲームの面白いところかなと思ったりもするんですよ。
——それじゃ、まだシステムに関しても決まってないんですね。
立石：全然決まってないですね(笑)。前のようにコマンド入力をしていく形態になるのか、そうじゃないのかっていうのもね。
——現段階においてどんな企画が挙がってるんでしょうか？
三品：これはユーザーさんから頂いている要望が１つの案ですけれど、単純に既存のシステムを使って「もっとデート回数を増やしてほしい」とか「アルバイトできるようにしてほしい」とか色々ありますよね。それから「新しいキャラクターを入れてほしい」という要望も多いですね。そのへんが基盤にはなるでしょうけど、それをどこまで使ってどう越えるかというところを検討しています。ユーザーさんの要望というのは、プレイして出てきた大事な意見なので、とても大切にしてますよ。

無理に名前を呼ぶようにはしません

——キャラクターの人気というのも非常に重要な要素だと思うんですけど、前作のキャラクターが上級生とかで出てきたりする可能性は？
三品：それはないとは言えないですよ。いろんなパターンがありますからね。逆に自分たちが上級生になるとかね。「何が一番ユーザーさんを楽しませるのか」というところを練ってるところなんですよ。
——じゃ、まるっきり同じキャラが出るという可能性は低いわけですよね？
三品：それは……まだ何とも言えませんね。ユーザーさんには「同じキャラを出してほしい」という意見と「全部一新してほしい」という意見がありますからね。
——結構まっぷたつに分かれるんですよね。
三品：ええ、不思議なことに。これがまた開発者の頭を悩ませるんですよ。「ときめき」に関しては何をやってもそうなんですけど、賛否両論になっちゃうんですよね。
立石：キャラクターについての意見は絶対に出てくると思っていたんで、気にしてはいないんですよ。
——あと気になるところといえば音声なんですけど、「2」もフルボイスを期待していいんですか？
立石：CDの容量に収まるなら、というところですね。実際、まだ1枚組とか2枚組とかも全然決まってないんですよ。でも、さすがに前作に劣ったものにはしたくはないんで、前作以上に声とかは入ると思いますけどね。
三品：噂とかについてもハガキを頂くんですよね。「『2』は自分の名前を呼んでくれるんですよね？」という、もう名前を呼ばなきゃダメなような噂が流れてるんですよ（笑）。
——そういう要望は読者からも多いですね。某誌の記事が原因らしいんですけど。
立石：技術的には可能だと思うんですよ。ただ、技術的にできるからってゲームで採用されるかどうかは非常に難しいですよね。名前入力画面で汚い言葉とかも平気で作れちゃうわけですから、声優事務所さんにとっては深刻なイメージダウンとかの問題につながります。
——PCエンジンの『No・Ri・Ko』とかでもそういうことがありましたね。
三品：あとはゲームのシステムとか容量の問題もありますね。だから、必ずしも常に新しい技術を入れるのがいいとは限らないんです。ゲーム本来の内容が良くなるならいいんですけどね。単純に「セールス文句として使えるからやろう」っていうことはしたくないんですよ。
立石：名前を呼んでくれないもどかしさも、それはそれでいいと思うんですよ。「何でここで呼んでくれないんだ」っていうのがね。そこからまたユーザーさんが勝手に想像を広げてくれればいいんですよ。そういう想像を広げるっていうのも「ときめき」の楽しみ方のひとつだと思うんで、無理に名前を喋るようにするつもりは全然ないです。
——壊れてくると自分の名前を呼ぶ声が聞こえてくるらしいですからね（笑）。話は変わりますが、秋に東京ゲームショウが開催されることが正式決定されましたよね。そこで何らかの素材が出展される可能性はありますか？
三品：開発者の努力しだいですね（笑）。でも秋ぐらいには、皆さんに状況はご報告していかなきゃならないかなと思っています。ただ、当然ながら作業はロングランになると思いますよ（笑）。
——それでは、最後に『ときめきメモリアル2』を待ち望んでいるファンの皆さんにメッセージをお願いします。
立石：ユーザーさんを良い意味で裏切りたいと思っています。いずれにしても面白いソフトにはしますので期待していて下さい！
三品：本当に着手したばっかりで詳しい話をお伝えできないのが申し訳ないんですけど、良い作品を作りますので末永く応援して頂きたいと思います。それから、時期がきたらもっと詳しく話せるんですけど、「恋愛SLG」というジャンルを確立していくために『ときめき』とは別に、『みつめてナイト』以外にもいろいろ予定しているんですよ。それなりのスタッフが関わっていろいろやってますので、期待していて下さい！

今後も『2』を追いかけるぞ!

電撃Play Station編集部
電撃G'sエンジン編集部

『ときめきメモリアル2（仮）』応援団 最終報告!

G'sエンジン編集部との合同企画「ときめきメモリアル2（仮）」応援団宛てに届いたハガキを、当初の予定通りコナミに持っていったぞ。電撃PS：317通、G'sエンジン：360通、合計 677通を三品さんと立石さんにその場で渡したのだ。そこで、ついでにこのハガキについてもインタビューしてみたぞ。
——このハガキを見ての感想はどうですか？
三品：プレッシャーと同時に嬉しいですね。「ときめき」は、皆さんに育てて頂いてる商品だということを実感します。
——まだまだ企画段階ということなので、この中から良い意見とかありましたら「2」に盛り込むという可能性はあるんですよね？
立石：可能性だけで言えばあります。ただそのまんま使うということはないですね。
三品：やはりプロですから、使いたいけど使いたくないという思いがあるんですよ。でも、基本はこのハガキの中にありますからね。
立石：これだけの量を見せられると圧倒されますね。いまだにこんなに送ってきてくれるということは〝パパ〟として嬉しいですね（笑）。

▶インタビューそっちのけで（笑）、ハガキを読むお2人。ハガキを送ってくれたみんな、ちゃんと読まれているぞ！

三品さんと立石さんに直接手渡したぞ!!

これが特別プレゼントだ!!

▲普通は入手不可能な、このステッカーも付けてくれたぞ。

ハガキの山を確かに見たということと、感謝の気持ちを込めて、立石さんが直々にプレゼントを用意してくれたぞ。なんと立石さん直筆のイラスト&サイン入り色紙だ。さらに三品さんもバーチャルキッスのステッカーを付けてくれた。当選者は、お2人がハガキに目を通して選んでくれた、広島県・青龍大介さん、大阪府・うららさん、東京都・二ノ宮南さんの3名に決定！ よかったね!!

◀これがその色紙だ。ちょっと見えづらいけど、ちゃんと名前も入っているぞ。

スクリーンセーバー集第４弾にはびっくりすることがいっぱい!!

どきどきびっくり箱™

ホントにびっくりするかもっ？

スクリーンセーバー集の最終版がついに発売されるぞ。今回は前３作のプレゼント当選者発表もついている。さらに、タイトル通り何かビックリすることが入っているかもね!?

【データ＆動作環境】●発売日・価格未定●対応機種／Windows95専用●ＣＰＵ／i486ＳＸ以上（Pentium推奨）●メモリ／16MB以上●ディスプレイ／640×480以上・256色以上表示可能のディスプレイ（65536色以上推奨）●音源／Windows95対応の音源ボード●CD-ROMドライブ／倍速以上のCD-ROMドライブ（４倍速以上推奨）●ハードディスク／必要空き容量：標準設定68ＭＢ（最大165ＭＢ　最小3.5ＭＢ）●ＯＳ／MicrosoftWindows95日本語版

▲全キャラクター総出演なので、告白シーンも全員分あるぞ。

▼マウスポインタを追いかける、チビキャラのアニメーションもパワーアップ！

▲「ぱずるだま」やＳＳ版本編のイラストも壁紙として表示できるぞ。

▼各画像ファイルはサムネイル（極小）表示されるという親切設計が嬉しいね。

虹野沙希シングル「出会えて良かった」発売!!

今回、緊急で飛び込んできた情報がコレ。なんと虹野沙希が歌う、『虹色の青春』のテーマ曲だ。あくまでキャラクターとしての虹野さんが歌うものなので早とちりしないようにね（笑）。●７月24日発売／¥1,020（税込）

また、前号で告知したマミリンのタワーレコード渋谷店でのイベントの詳細もわかったぞ。同店で「ただ声が聴きたくて」を買うと、店頭で入場整理券を配布。先着　300名のみ６月８日のイベントに参加できるのだ。

きらめき情報局

CD　イベント収録＆月イチCD情報

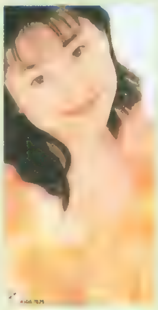
※ＣＤはすべてコナミレーベル（キングレコード）です。

★ときめきメモリアル MIDI Collection

◀発売中（５月21日）／¥3、873（税込）

『ときめき』本編のＢＧＭから30曲をセレクトし、ＭＩＤＩアレンジを施したＣＤ。エクストラトラックには、実際にレコーディングで使用したＭＩＤＩデータ（SC－55推奨）と壁紙データ（BMP形式）を収録。

★ただ声が聴きたくて／金月真美



▲発売中（5月21日）／¥1,020（税込）／CW 海にうってつけの日

声優、パーソナリティ、ボーカリストと精力的な活動を続けるマミリンの６thシングル。５th の「Love is ～」に引き続き、西脇唯が作詞作曲を担当。カップリング曲は、マミリン自身が作詞作曲を手掛けているぞ。

★月刊ときめきメモリアルNo.11

月イチＣＤシリーズの第11弾はお便り大感謝号。ドラマは紐緒結奈主演の前編。イメージソングは鏡さんが歌う、五十嵐麗さん作詞による大人の雰囲気の曲。また、「バスルームトーク」は朝日奈さん。そして暴走状態の「男子更衣室」とてんこ盛りの内容だ。

▶６月４日発売／¥2,243（税込）

★KONAMI ALL STAR FESTA'97

今年３月16日に東京・渋谷公会堂で行われた「ｄｂ－ＦＭ開局記念　コナミオールスターフェスタ」が２枚組になって早くも発売。会場に行けた人も行けなかった人も、一緒に楽しめる、臨場感溢れるライブアルバムに仕上がっているぞ。

▶６月４日発売／¥3,873（税込）

★金月真美 MOON LIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてV

マミリン、桜ちゃん主演で好評の、ＮＡＣＫ５ラジオ番組のＣＤ化第５弾。今回は、リスナーから寄せられたシナリオを元にしたドラマなど17トラックを収録。70分という時間が、ホントに短く感じられるほど充実した内容だぞ。

▶６月４日発売／¥2,854（税込）

今後の発売スケジュール（価格は税込み）

MAKE YOU SMILE／丹下桜 ………6月21日発売／¥1,020
さんざんな恋しても／長沢ゆりか ………6月21日発売／¥1,020
KONAMI ALL STAR FESTA'97-THE VIDEO……6月21日発売／¥4,893
KONAMI ALL STAR FESTA'97-LD …………6月21日発売／¥5,913
月刊ときめきメモリアルＮｏ.12 ………7月２日発売／¥2,243
金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてVI ……7月２日発売／¥2,854

 ©1994, 1995, 1996, 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

GOODS 春の新作グッズがてんこ盛りで登場

※円内の日付が各グッズの発売日です。

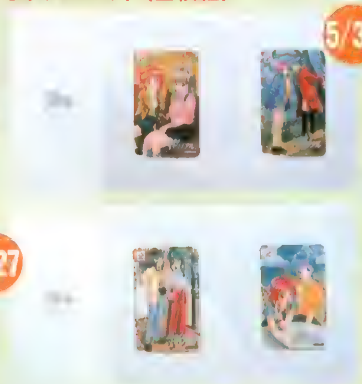
●ポスター

▲秋「昼下がりの公園」、冬「森へ行こうよ」、春「春の街角」、夏「ハイ！チーズ」の四季を揃えたポスター。サイズはW594×H841mm、価格は各¥800(税別)。

●ときめきグラス フォーシーズン(4個セット)

▲特製パッケージ入りの4個セットなので、いきなり4種類のイラストが揃うぞ。材質は強化ガラス、価格は¥2,800(税別)。

●テレカセット(2枚組)



▲オリジナル台紙付きのテレカ。秋&冬、春&夏がセットになっている。50度数2枚組、価格は¥2,400(税別)。

●ジグソー(108ピース)

▲ジグソー作成後の缶ケースはカセット入れとしても利用可。パズル仕上がりサイズはW182×H257mm、缶サイズはW149×D76×H115mm、価格は¥2,000(税別)。

●セル画

▲背景からキャラが浮き出て見えるように仕上がった、特製のセル画。サイズはW300×H395mm、価格は各¥4,000(税別)。

●チビキャラ春のステッカー(12枚セット)

▲上からこするだけで、いろんなところに貼れる転写タイプステッカー。SDキャラの私服バージョン描き下ろしで、すべての女の子が1セットになったお得な一品だぞ。サイズはW60×H80mm、価格は¥1,200(税別)。

●チビキャラ春の鉛筆セット

▲特製ケース入りで、1本に1キャラの12本セット。1本単価は¥80とリーズナブルだ。芯の濃さはHBで、価格は¥960(税別)。

●チビキャラ春のノート

▲表紙に12キャラを並べたノート。開くと左下にコアラが印刷されている。B5サイズで、価格は¥400(税別)。

●チビキャラ春のレターセット

▲特製袋の中には、便せん15枚+封筒5枚が入っている。声優さんへのファンレターを書くのにいいかもね。A5サイズで、価格は¥500(税別)。

●トレーディングカードVol.1

▼オリジナルイラストが1パック10枚入りのトレーディングカードになって登場。価格は¥300(税別)。

PRESENT 東京ゲームショウ用ポスター

「東京ゲームショウ'97 春」用に作られたコナミ特製ポスターを、特別に入手することができた。ゲームショウに行った人は、駅に貼られてあるのを見かけたんじゃないかな? W728×H1030mmの超大判サイズにもかかわらず、はがして盗んでいった不届き者もいたぐらいレアなアイテムだぞ。今回はこのポスターを3名の読者にプレゼント。欲しい人はP195のプレゼントページを見て、アンケートハガキで応募してね。

3名

Antinos Records Inc.

仲間由紀恵、声優の部分。

ホーンテッド
HAUNTEDじゃんくしょん

テレビ東京 毎週水曜 25:45〜26:15
「HAUNTEDじゃんくしょん」の
朝比奈睦月役をやってます。

©夢来鳥ねむ・メディアワークス/HJ製作委員会

仲間由紀恵、歌手の部分。

テレビ東京・アニメーション「HAUNTEDじゃんくしょん」オープニングテーマ曲

[心に私がふたりいる]

C/W:同番組エンディングテーマ曲[トレモロ]

5月21日発売

CX系ドラマも出演決定!「木曜の怪談'97〜悪霊学園」
(5/1より毎週木曜日オンエア予定)

CDシングル:ARDJ-5047税込¥1,020

初回生産分のみ
特製フォト&キャラクター
ステッカー封入

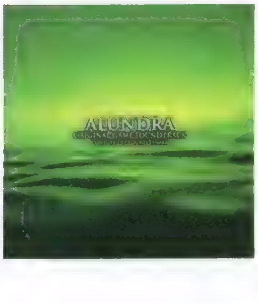
**仲間由紀恵ライブ&握手会
イベント決定!!**

**6月21日(土) 15:00〜
渋谷タワーレコード8Fイベントスペース**

ただいま、渋谷タワーレコードにてシングル
「心に私がふたりいる」をお買い上げの方に
イベント参加整理券を配布中!

ゲーム音楽界の巨匠、田中公平が音楽プロデュース!

ALUNDRA
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
COMPOSED BY KOHEI TANAKA



[アランドラ]

オリジナル・ゲームサウンドトラック

アランドラ/イノアの村/大地を渡る風/悪夢 他全28曲
CD:ARCJ-66 税込¥2,548 5月21日発売

© Sony Computer Entertainment Inc.

仲間の数だけ、HAPPYがある。

そりゃまぁ、たまにはケンカもするだろうけど、結局たよりになるのは、気の合う楽しい仲間だよね
一人じゃできないことも、みんなでやればうまくいくじゃない
大切なのは、どれだけステキな関係が築けるかってこと
さ、大勢の仲間に囲まれて、
ステキな時間をすごそうよ

愛と友情の育成シミュレーションゲーム

悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

プレイステーション版 8月8日 発売予定

予価 5,800円（税別）

Wチャンス キャンペーン
プレイステーション版 6/1~6/30（消印有効）
1. 特典満載の初回限定版が確実に手に入る。
2. 特製シールが先着1万名様に当たる。

MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks. co.jp/

© Starlight Marry／Media Works Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

〈きりとり線〉

悠久幻想曲 予約申し込み券　株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト「悠久幻想曲」を予約します。

悠久幻想曲 プレイステーション／セガサターン 版　　枚　合計金額　　円

フリガナ
お名前　　TEL.

ご住所

この予約申し込み券をお近くのゲームソフト取扱い店にお持ちください。
ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・職業をお書き添えの上、予約したお店の認印を押した予約券の控えを貼って上記住所までお送りください

悠久幻想曲 スタンプ台紙

□セガサターン版　□プレイステーション版
※予約された方に必ず印をつけて下さい。

悠久幻想曲

▲ここにショップの承認印を押してください。
（電撃Play Station Vol.47）

最強馬が世界を舞台に疾走する！
つかめ世界一の栄光を！
PlayStation
★前回好評でした
秋のGI予想大会に続き
春のGI予想大会を
開催しています!
春のGI予想大会の
全3レースの優勝馬を予想してください。
予想が的中された方全員に「ステークスウィナー2」
オリジナルオッズカードをプレゼントします。
予想は、「ザウルス春のGI予想大会」係
（下記株式会社ザウルスの住所宛）
もしくはインターネットでの受付も可能です。
詳しくは下記のザウルスホームページに
アクセスして下さい。
受付の締切りは各レースが行われる前の週の
土曜日消印のものまで有効です。
※投票されました馬に
出走取消等があった場合、投票は無効になります。
※各レースお一人様一回の投票になります。
※投票が重複した場合、
無効とさせていただきます。
■6月 1日 日本ダービー
■6月 8日 安田記念
■7月 6日 宝塚記念
こちらも好評発売中!
STAKES WINNER
SAURUS
ステークスウィナー
～GI完全制覇への道～
価格5,800円
（税抜）
STAKES WINNER 2
最強馬伝説
好評発売中!!
■価格5,800円(税抜) ■競馬アクション
競走馬生産のツボが全て解る
別冊「最強馬生産のしくみと方法」(全40頁)付
繁殖馬パスワード公開 第3弾
※紹介した繁殖馬のパスワードは、セガサターン版、プレイステーション版のどちらにも入力することができます。
種牡馬/テリオス
ざれずる あぶえざ たけずぶ らばあご
みはきや そたくり だぜてだ せむげせ
みしくぜ づきぞ
繁殖牝馬/ミスマーベラス
ぞほびさ へぢにや のうどん ぎぢふづ
べなくう あらさみ めかびぬ らやぶじ
わづすど のうぎ
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SAURUS
株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/
イラスト:鈴木みそ
©1996/1997 SAURUS

PlayStation
トレジャーハンティング・ボードゲーム
SONNET
秘・宝・王
もうお前とは口きかん!!
騙し取る、快感。
奪い取る、興奮。
ハイエナ依存症、蔓延中！
ブレイヤー2
カノッサ
ザ・プレッシャー
助手の働きで。アイテムを利用して。最初は勝利するための手段だったハイエナ。いつしかライバルから、秘宝を騙し取ることが快感になってくる。奪い取ることで興奮を感じる。勝利より、ハイエナすることに夢中なあなた、もうそれはハイエナ依存症。秘・宝・王の世界から、二度と抜け出せないカラダになっている。
好評発売中！／価格5,800円（税別）
マルチタップ／メモリーカード対応
発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7
©1997 Lay-Up
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
キャラクターデザイン／漫画家：山崎 浩
ソネットの最新情報を満載！インターネットホームページ　http://www.sonnet.co.jp

「キャロムショット」チャンピオンシップのお知らせ

優勝　500,000円(相当)

開催日時：関西地区6月 8 日(日曜日) 大阪IMPホール
関東地区6月14日(土曜日) 東京渋谷PARCOスクエア7

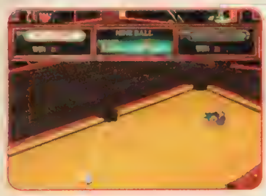
応募方法：販売店設置の参加申込はがきによる応募
各地区500名（応募者多数の場合抽選）

ル ー ル：「キャロムショット」対戦型9ボールを使用しての
トーナメント方式
制限時間内に勝敗がつかない場合はバンキングにて決定

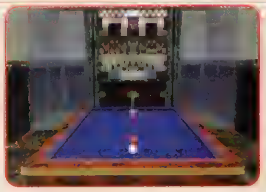
賞　　金：優　勝　500,000円(相当)
準優勝　200,000円(相当)
第３位　100,000円(相当)
特別賞(多数)、ラッキー賞(多数)、参加賞(全員)
その他抽選会にて多数の景品を用意しております。

主　　催：関西地区　FM大阪
関東地区　株式会社アジェンダ

MODE 1 ポケットゲーム
操作は簡単でも奥が深いナインボール



MODE 2 キャロムゲーム
PlayStation初のキャロムゲーム！



MODE 3 スピード
タイムアタックが熱い「スピード」！

MODE 4 ストーリーモード
ナインボールで対戦し、栄光をつかめ！

株式会社アジェンダ
本社／〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34
TEL.011-700-2161

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です

新作●ソフトステーション
Soft Station

今回の新作ソフトステーションは、なんだか知らんがものすごいらしい。新タイトルはもちろんのこと、気になるあのタイトルの続報やらなにやらで、かつてないほど盛りだくさんらしいのだ。そういえばのっけから、『ダビスタ』。ゲッ。

VOL.47

ダービースタリオン

今度こそ!! の発売日が決定。新種牡馬や期間限定セリ市など、新たに判明した情報を公開するぞ!!

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月17日		

7月17日(木)発売決定!!

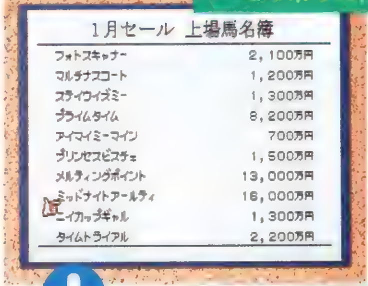
▲エイシンワシントン、バトルラインの父として知られているが、'96年から日本で共用。

発売が延びてファンをやきもきさせた「ダビスタ」だが、ようやく発売日が、7月17日に決定。宝塚記念が終わって、ちょうど春競馬も一段落という頃、はたしてPS版新生「ダビスタ」は、どんな馬体で出走してくるのだろうか。新しい要素としては、フルゲート16頭出走可能、コーナーワークのシーン追加、ターフビジョンによるコース説明やリプレイ、そして種牡馬、繁殖牝馬の大幅増加など。今までに判明しているものだけでも充分魅力的だ。もちろん配合理論も新しくなるだろうし、海外遠征は凱旋門賞の他にもあるらしい。さらにパワーアップしたPS版のデビューが待ち遠しいね。

セリ市がイベント化された!

セリ市は1年中開かれるわけではなく、期間が限定されイベント化された。繁殖牝馬は1～2月、2歳馬は7～8月にセリに出されるのでこの期間は要チェックだ。セリ市が固定したことで売りに出される馬も増えているが、今までのように週単位で馬が変わるかどうかは不明。どちらにしても、期間限定によって調教に専念できるし、スピーディにプレイできるはず。

セリ市リスト



◀なじみの深い名前もある繁殖牝馬セール。10頭の中から選択できるぞ。

繁殖牝馬購入

◀セリ市のシステムなどは、今まで同様変わりがないように見える。

セリ市風景も リアル!

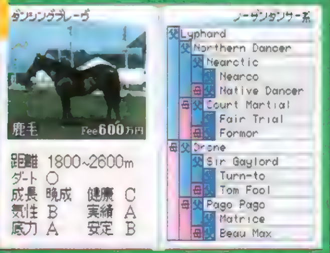
◀グラフィックの強化でリアルになっているのだ。

新種牡馬をCHECK!

産駒実績が影響する「ダビスタ」の種牡馬リスト。ランニングゲイルの出現で、ランニングフリーもついに登場したぞ。このほかにはリヴリア(主な産駒・ナリタタイシン)、ゴールデンフェザント(主な産駒・トキオエクセレント)なども新しく「ダビスタ」入りが決定している。

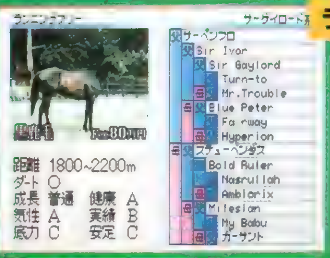
ダンシングブレーヴ

凱旋門賞、Kジョージ VI世&Qエリザベス S などを制した80年代の欧州最強馬。昨年、エリモシックで「さすが」と思わせたが、ちょっと尻すぼみ。でも、キョウエイマーチで、ついにブレイク!!



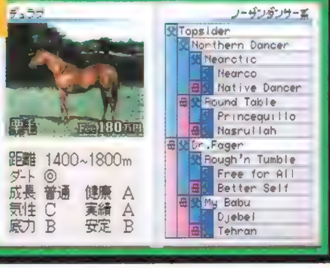
ランニングフリー

主な勝ち鞍は、AJC杯、日経賞。天皇賞・春はタマモクロスの2着で、名脇役として活躍した彼。種牡馬入り後は産駒に恵まれなかったがランニングゲイルが突如出現。やはり安定Cの爆発?



デュラブ

英・伊で12戦4勝。シンコウウインディを輩出しただけにダートは◎。そして、あの"かみつき"は、やはり気性Cが影響したのか? 父トップサイダーは、『ダビスタ』でもおなじみ、アサティスの父。



©パリティビット

MOON ムーン

ひたすらモンスターを倒して経験値をかせぐ……。そんなRPGに飽きてしまったアナタにオススメのこの1本!

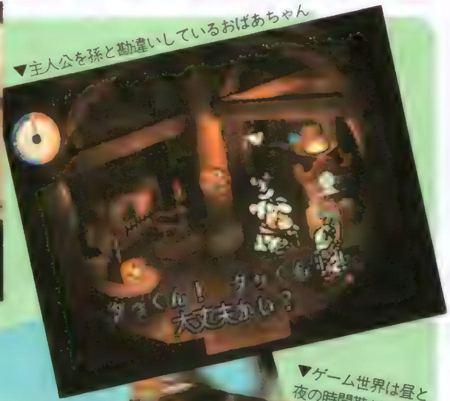
ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アスキー	対応周辺機器	未定
発売日	秋予定		

『RPG=戦闘』の概念をくつがえすニュータイプRPG

RPGというと、モンスターとのエフェクトバリバリの戦闘シーンを思い浮かべる人も多いだろう。しかし『MOON』には戦闘なんて存在しない。逆に、勇者に退治されたモンスターを生き返らせることで主人公がレベルアップする。また、「レベルアップ=キャラの成長」という考えも『MOON』には当てはまらない。このゲームにおいてのレベルアップは、主人公の活動時間が少しずつ長くなっていくにすぎないからだ。ゲーム開始直後に、主人公が活動できるのはわずかに昼間だけ。夜しか活動していないキャラクターもいるから、そんなヤツに会いたいなら、モンスターのタマシイを集めて行動時間を長くしなければならないのだ。そんな、たくさんの新要素がつまったRPG『MOON』に注目しよう。

▲現実世界でプレイしていたゲーム「フェイクムーン」。主人公はこの世界に入り込んでしまった!

▼主人公を孫と勘違いしているおばあちゃん



▼ゲーム世界は昼と夜の時間帯がある

元の世界に…本当の家に帰りたい…

主人公

実体をもたない主人公

自分の部屋でゲームをしていて、ゲームの世界に吸い込まれてしまった主人公。リアルムーンでは、肉体が実体化されずにタマシイだけの存在になってしまう。「タックン」の服を借りてリアルムーンで冒険することになる。

勇者

――ストーリー――
ゲームの世界から戻ろう!

ドラゴンの呪いによって月の輝きが失われた世界が舞台のゲーム、「フェイクムーン」。そのゲームに、朝から晩まで没頭する1人の少年。ある夏祭りの前の晩、彼は母親に言われるまま、ゲームを終わらせベッドに入る。すると、勝手にゲームが動きだし、少年がコントローラを握ると、ゲーム画面から光があふれ、彼は気を失ってしまう。気がつくと、そこは〝本当のフェイクムーン〟、「リアルムーン」の世界だった。そこで、月の輝きを取り戻すためにモンスターを殺し続けている勇者のウワサを聞いた少年は、「勇者が元の世界に戻る鍵を握っている」と思い勇者を捜し始めるが……。

▲ゲーム世界も昼・夜の時間帯に分かれている。

リアルムーンの住人たち

おばあちゃん

▶ゲームの世界に入り込んで倒れていた主人公を介抱してくれた、やさしいおばあちゃん。

ベイカー

◀控えめな性格の、パン屋の主人。彼の出生には何か重大な秘密が隠されているらしいが……? おばあちゃんに彼の作ったパンを買うよう頼まれるぞ。

王様

▶困ったことは全部大臣まかせの、のんびりとした王様。朝はいつも小鳥に餌をあげている。

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp.

リアルムーンの世界は楽しさいっぱい!

戦闘はないけどモンスターはいる?

いくら戦闘がないとはいえ、もともとは[illegible]ゲームの世界。そこには数多くのモンスターが存在する。[illegible]つまり、ほとんどのモンスターには[illegible]ことになるわけ。そして、[illegible]「ラブポイント」と呼ばれる[illegible]のだ。

「倒す」ではなく「助ける」のだ!!

[illegible]

ムツおじさんに会う

◀[illegible]

タマシイをキャッチ!

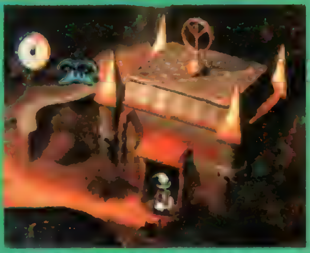
▶[illegible]

ラブポイントをためろ!

◀[illegible]

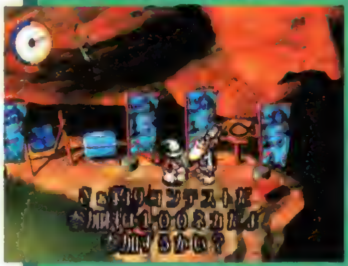
ユニークなイベント盛りだくさん!

[illegible]用意されているか詳しいことはわからない。ただ、修業イベントの[illegible]ミニゲームも種類が豊富で、それ[illegible]うだ。やっぱりゲームの世界は楽しまなくちゃ[illegible]ね!

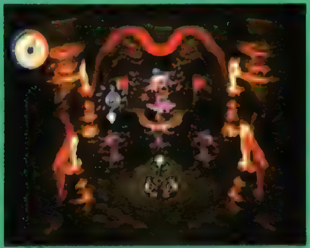


▲[illegible]でさまざまな修業をすることになるぞ。

▼[illegible]の修行のうちの一つ。アダーが何と[illegible]を、3つから選んで当てる。



▲カマカツ・マツカ[illegible]
時間内に何匹釣れるかを[illegible]



ゲームの時間と主人公の活動時間の関係って?

主人公は1日中活動できるわけではない。[illegible]てその場に倒れてしまい、次の日の[illegible]ゲーム中には[illegible]2つの時間帯があり、[illegible]いる人にはなかなか会うことができない。[illegible]アイテムなのかな?

▲[illegible]なく、次の日の同じ場所からスタートする。

▼道具屋は、夜に行くと昼間とは違うものを売っている。入口もちょっと違うぞ。

▲[illegible]

エンジェル・ブレード
～NEO TOKYO GUARDIANS～

TVアニメのノリで進む、難易度低めのSLGが登場！
しかも、初心者にやさしいレクチャー機能付き!!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	オンデマンド	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	7月3日		

近未来の東京で繰り広げられるハイパーギャグSLG

日本征服をくわだてる悪の組織「桔梗屋」と、東京を守る特捜6課の戦いを描いたSLG……というと大げさだが、実は特撮戦隊（パロディ）モノの、とってもライトなゲームなのだ。各シナリオはTVアニメタイプの「一話完結型」で、サクサクと進めるぞ。SLGとしては難易度が低いうえに、遊び方をゼロから教えてくれるレクチャー機能付きなので、SLGが苦手な人でも十分楽しめるのだ。

◀前時代的な鼻血オチからエヴァのパロディまで、全編ギャグのオンパレード

赤塚夏希

理論より実戦に強い「弾丸娘」で、6課のリーダー的存在。実はぬいぐるみマニアというカワイイ一面もある。

黄河真琴

翔大とともに6課に配属された新人で、課内で唯一普通の人。ボーイッシュな外見にコンプレックスを持っている。

戦隊モノのパロディがベースのSLGパート！

SLGパートは、初心者でもなじみやすいアクションポイント（AP）制を採用。各キャラごとのAPが尽きるまでは、移動や戦闘が自由に行えるぞ。また、戦闘時の攻撃パターンが豊富で、敵との位置によっては各キャラ固有の特殊技が使用可能。さらに、複数のキャラが特定のフォーメーションを組むことで、さまざまな合体技も使えるのだ。

▲ゲーム中最強の合体攻撃。5人全員による攻撃だけあって、その威力は絶大だ。

◀キャラごとの特殊技は効果範囲がかなり広く、敵に囲まれたときでも一気に形勢逆転可能だ。

青山玲子

常に冷静沈着で、知性と美貌を兼ね備えた女性。夏希とは幼なじみで、2人で書いた始末書の枚数は署内一。

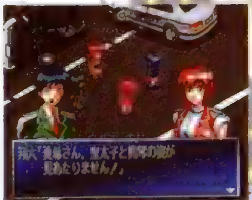
緑川翔大

天然記念物級の純情少年で、女性隊員のオモチャと化している。家事一般が得意で、武器もなぜかフライパン（笑）。

（ゲームの流れ）

笑いあり、お色気ありのデジコミパート！

各シナリオの間にはデジコミパートが挿入され、個性派揃いの特捜6課が織りなすギャグストーリーが展開される。中にはシリアスな話や、「桔梗屋」サイドの人物をメインにした話もあるぞ。また、シナリオクリア時には、ごほうびCGも用意されているのだ。



◀皇太子誘拐？　らしくないシリアスさだが……。

▶特捜6課の基本路線はやっぱりコレ（笑）。

◀花見の席で6課の本性が……。ほかにもオイシイCGが盛りだくさん。難易度が低いので、それほど苦労せずにすべてのCGを見られるぞ。

桃井美咲

6課のマスコット的存在で、見かけによらず大食いの「食欲魔人」。これでも爆発物処理のエキスパート。

白石冴子

6課課長を務める若きエリート。一見普通に見えるが、「必殺技」や「特訓」といった言葉に妙な思い入れがある。

QUICKメモリーで快適プレイ!!

▶何かを試す前にまずはクイックセーブといった、保険的な使い方ができるのだ。

「レクチャー機能」と並ぶ親切機能の一つが、「QUICKメモリー」。PS本体にゲームの途中進行を一時的に記憶することができるぞ。メモリーカードと違って、高速でセーブできるので、SLGにありがちな、ちょっとしたやり直しなどに重宝するのだ。しかし、リセットや電源OFFによって消えてしまうので、メモリーカードは必ず用意しておこう。

 ©1997 On DiMand／NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

OUT LIVE アウトライブ
Be Eliminate Yesterday

かつて名作と謳われた近未来ロボットRPGがPSという強力なプラットフォームを得て、今鮮やかに復活!

ジャンル	3D・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	7月24日予定		

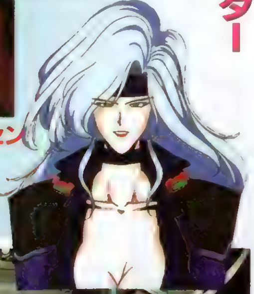
8年の時を経て今ここに名作復活!

アイ=ノーデンス
CV:山寺宏一
▲本編の主人公。かつては帝国軍で怖れられたFW乗りで、現在は裏の運び屋。

ジョー=ムラサメ
CV:速水奨
◀貿易商のオーナー。ある事件からアイに干渉してくる。

ジェディ=ウエイトリー
CV:折笠愛
▶ムラサメの部下。ムラサメの命令で、アイを助ける。

ボルク
CV:小林清志
◀デュエリングの胴元。遺跡採掘も手がけている。



サマラ=ラスムッセン
CV:藤田淑子
▶犯罪組織を率いる女ボス。クールで感情を出さない。

超古代兵器をめぐって絡み合うキャラクター

1989年にPCエンジンで発売され人気を博した『アウトライブ』の世界観をもとに、プレイステーションの機能を生かして生まれ変わった「OUT LIVE Be Eliminate Yesterday」。物語の背景は、人類が銀河宇宙に進出し、異星人との接触から起きた恒星間戦争からの100年後。プレイヤーはファイティングウォーカー、通称FWのパイロットとなって、古代の超兵器をめぐる陰謀に巻き込まれていく。FW同士の戦闘はド迫力の3Dで表現されており、あたかも戦場にいるような感覚を楽しめる。また、機体の移動、攻撃スピード、装備している武器のリロードなど、プレイヤーの行動した時間だけ、敵も行動する〝アクティブ・ポイント・バトル〟を採用。これにより戦闘中の緊張感も高まり、のめり込めること間違いなし！　キミは鋼の機体が疾駆する戦場で生き延びることができるか!?

バトルシーンはフルポリゴン!!

◀戦闘はコックピット視点。もちろん敵や背景はフルポリゴンだ。

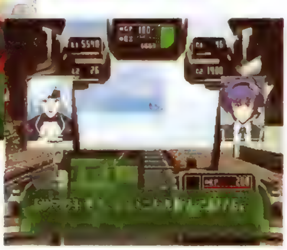
装備変更も自由自在

◀FWは武器や装甲などを自由に交換可能だ。交換箇所も両手、両肩、装甲、ジェネレータなど多岐に渡っているぞ。

イベントシーンも豊富!

ポリゴンの戦闘や河森正治氏デザインのメカもさることながら、女性のデザインを土器手司氏、男性のデザインを川元利浩氏が担当したキャラクターが登場するイベントも見逃せない。グラフィックも飾りではなく、会話に合わせて微妙な表情まで表現されるこだわりよう。もちろんキャラクターはしゃべりまくりで、山寺宏一、椎名へきるをはじめとする豪華声優陣の熱演が物語を盛り上げるぞ。

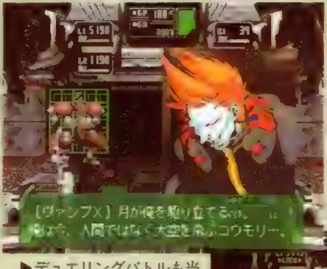
▲ジェディから作戦の説明を受ける、主人公のアイ。会話シーンやイベントシーンではキャラクターがバストアップで表示される。



▼戦闘シーンで通信が入ると、両脇にサブウィンドウが表示される。ときどきウィンドウにノイズが……細かい演出が光るぞ。

デュエリングもパワーアップ

PCエンジンの『アウトライブ』で好評だったデュエリング（FW同士の賭け試合）もパワーアップして復活だ。今回は通常のランキングマッチ、タイトルマッチのほかに、イベントによっては1対2の変則マッチなどもある。強敵を打ち破って、最強の相手が待つAランクを目指せ！



クセ者揃いの対戦相手

◀デュエリング場には百戦錬磨の強者がひしめいているぞ。勝てば多額の賞金がもらえるだけに、一筋縄では勝てない相手ばかりだ。

▶デュエリングバトルも当然ポリゴンのバトルフィールドで行われる。フィールド内に配置された遮へい物をうまく利用して、ヒットアンドアウェイで戦おう。

アリス=ソマーズ
CV:椎名へきる
▶主人公の恩人の娘。行方不明になった彼女の捜索が、ゲームの目的なのだ。

この女性が鍵を握る!?

©1997 SUNSOFT

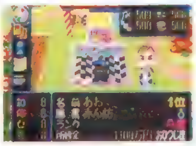
DX人生ゲームII

**ルーレットを回せば第2の人生がスタートする!?
ボードゲームの超定番タイトルにいよいよ『II』登場！**

ジャンル	ボードゲーム	価格	¥5,800予定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	マルチタップ メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		

あの「DX人生ゲーム」がパワーアップして帰ってきた!!

おなじみのボードゲームに『II』が登場だ!! お楽しみのイベントは2000種以上にボリュームアップ！　さらにパラメータにも知力・体力・センスの3つに「モラル」が追加されて、お金だけでない「幸せな人生」も追求できるようになったのだ。もちろん、前作で好評だった顔面編集機能（笑）も大幅にパワーアップしているので、誰でも手軽に楽しくプレイできるぞ。お茶の間プレイや、パーティプレイにはますます欠かせない1本だ。



1 ハートのマスで恋愛イベント発生！

どこかで見た？　なじみのあるキャラの中から、素敵な相手を選ぼう

合コンイベントで「出会いを求める」を選ぶと、顔の隠れたキャラが見えるようになる。デートできるかどうかは、パラメータ次第だ。

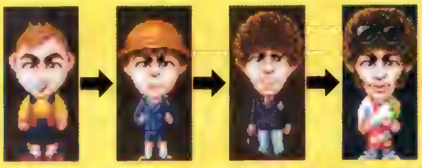
◀本命を決めるもヨシ、アタックしまくるもヨシ。どうする？

◀お気に入りのあの娘に電話してデートの約束!?

パーツも増えて1億以上の顔が作れる！

モンタージュのパーツが大増量した結果、なんと1億種類以上の顔が作れるようになったぞ！　しかもプレイヤーキャラだけでなくCOMキャラの顔も自由に編集できるので、かわいい彼女や憎いあいつを再現することも可能なのだ。

セーブもできる



COMも作れる

思い切って第2の人生を楽しもう！

▲アイランドには、競技場などの遊べる施設を建てれば収益増。海岸線にオフィスビルは似合わないよね。

2 何を建てるか!?

建物によって様々なイベントが起こるぞ

物件マップに建てられる建物は自宅やお店だけでなく、ホテルや水族館、競技場などの8種類。4種類の物件マップごとに適した建物を建てれば収益が上がるので要チェックだ。

モラル追加

▲「仕返しなんてしたくない」を選ぶと、モラルがアップするんだ。

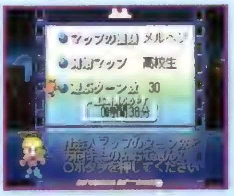
こんな世の中だから…

お金が少なくてもモラルが高いと、ゴール後に褒めてもらえる。お金だけの人生じゃ悲しすぎるもんね。

ターン制追加

メインになる社会人マップでは、ターン数を設定してプレイ時間の調節ができるようになったぞ。

プレイ時間の調節も！



◀ついうっかり徹夜した経験。みんなにもあるはずだよね。もう大丈夫？

バブルイベント

◀札束がふるなんてまさにバブルイベントそのもの。

全員に幸運が訪れる

パーティの誰かが止まれば起こるこれらのイベント。バブルはいいけど、逆に世紀末は辛いかもね。

星座イベント

ゲーム中にランダムで登場する「星座の使いのもの」が、技能やパラメータを君にプレゼントしてくれるぞ。

素敵なプレゼント

▼自分の星座を入れておくと誕生日のプレゼントみたいでうれしい。

3 カードも買える！

カードが一軒のショップで買えるようになって便利！

どんなカードをどんな局面で使うかが、勝負のカギになる？…かもしれない。カードを購入するときは、自分なりの作戦を立てて慎重に。

◀3軒並んだショップ。カードのほかに、株やペットも買えるようになっていて、どこに入るか迷ってしまうね。

▲思わず!? コントローラをにぎる手に力が入ってしまうね。おいしそうなお寿司だ！

4 ミニゲーム増量

回転寿司早取りゲームは簡単！　楽しい！　エキサイティング!!

早取りゲームの「ローリングサンダー」では、指定されたネタのお皿を目の前で取る。すると取れた分だけパラメータがアップするのだ。どんどん早く回転して取りにくくなるので、タイミングだけが命。ここはひとつがんばって稼いでおこう。

5 海外マップでトラベル気分

新しく追加された「旅行しマス」では、ツアーガイドが現れ選択を迫るのだ

ここでは手堅くメインマップを進むか、はたまたリスクはあってもチャンスをつかめる旅行マップに移るのかを選ぶことができる。趣向を変えて海外マップでトラベル気分を味わうなんていうのもいいかもしれないね。さぁ、どっちを選ぶ？

▲アジアマップでは、ちょっぴりオリエンタルなムードが味わえる。

©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1997 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD.1997 PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD.

「電撃コミックガオ！」でも連載中の人気アニメがPSに登場！

エルフを狩るモノたち－花札編－

ジャンル	TBL
メーカー	アルトロン
発売日	7月発売予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

内容充実の本格花札ゲーム！

コミックやTVアニメなど、幅広いジャンルで人気を集めている『エルフを狩るモノたち』が、花札ゲームになってPSに登場だ。ゲームのモードは「ストーリーモード」、「フリー対戦」、「花札解説」の3種類。遊び方も「こいこい」、「花合わせ」、「おいちょかぶ」の3通りから好きなものを選べるぞ。さらにルール設定などのオプション機能も充実していて、花札ゲームとしてはかなり凝った作りになっているのだ。もちろん、原作のちょっとHなノリや雰囲気もゲームにしっかり反映されているのでご安心を。

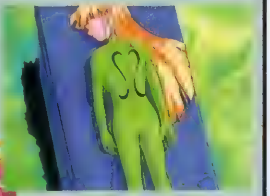
▲主人公の淳平、律子、愛理の中から1人を選んでプレイする。残った2人は応援キャラとして登場。

◀相手のエルフたちはかなり手強く、花札特有の熱いかけひきが堪能できる。キャラの豊かな表情にも注目。

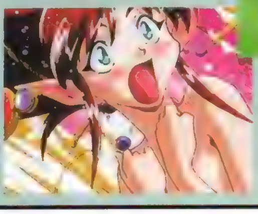
▲花札解説のモードでは、楽しい演出で花札の基本を解説してくれる。初心者も安心だね。

オリジナルストーリーに注目！

ストーリーモードでは、アニメの設定をもとにしたオリジナルの物語が展開！主人公たちの、原作とは少し違う活躍が見られるぞ。



▲元の世界に戻るため、「呪文のかけら」を持つエルフを探すという設定は原作と同じ。



◀こんな過激なシーンまでっ！この続きは一体!?（ドキドキ）

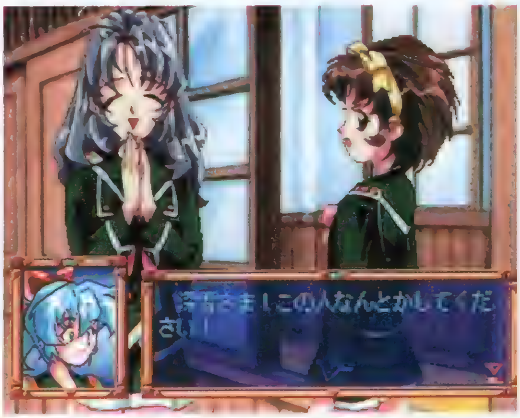
大切な姫を護らんとする、健気な美少女忍者を育てる学園育成SLG！

あやかし忍伝くの一番

ジャンル	育成SLG
メーカー	翔泳社
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

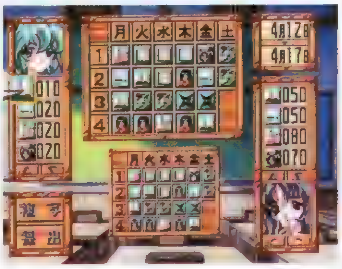
楓を一人前のくの一に育てよう！

すでにWin95版が好評発売中の美少女忍者育成SLG「あやかし忍伝くの一番」が、この夏PSにも登場するぞ。ゲームの主人公は、幼なじみの姫を守るため、くの一（女性の忍者）を養成する「姫百合学園」に入学した葉隠楓（はがくれかえで）。彼女を1年間で優秀なくの一に育てあげ、学園を首席で卒業させるのがプレイヤーの目的だ。また、学園に通うあいだ、楓には幼なじみを含む3人の姫を護衛、補佐する任務が課せられている。彼女たちを陰に日なたにサポートし、より良い主従関係を築くことも重要だぞ。



▲姫を守るにはまず、自分が強くなければならない！　日々精進あるのみ。

◀学園を首席で卒業すれば、フリーの忍になる特権が与えられる。好きな主君と一生をともにできるのだ！



▲姫と同じスケジュールをこなすこともできる。同時に護衛もできて一石二鳥かな!?

手強いライバルも登場！

学園生活の中では、楓と成績を競い合う3人のキャラクターたちが登場。それぞれ異なる個性と魅力を持つ彼女たちは、首席を目指す楓の強力なライバルになる。

▼ライバルたちは同時に学友でもある。ともに切磋琢磨だ。

▲しかし、ときには冷酷な手段を辞さないこともある!?

©1997 ALTRON CORPORATION ©矢上裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー ©1997 Shoeisha Co.,Ltd.／Sugeeya／ZERO SYSTEM ※画面は開発中のものです

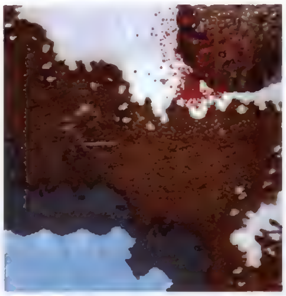
ケイン・ザ・バンパイア
～最後の選択～

昨年末、アメリカで17歳以下は厳禁という制限つきで発売されたA・RPGの問題作が、ついに日本上陸!!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	BMGジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月30日(発売中)		

復讐に燃えるバンパイアが、今よみがえる!!

戦闘シーンの残虐さから、アメリカでは年齢制限つきで発売された問題作が、ついに日本に上陸！　豊富な武器や魔法、バンパイア特有の変身能力などを駆使して突き進むA・RPGだ。バンパイアだけに回復方法は吸血、また会話やアイテムの説明はすべて一流声優陣による音声で文字は一切表示されないなど、ユニークなシステムも魅力だぞ。さらに、ムービーと音声で展開する重要イベントは、うっかり見逃した場合でも、オプションメニューで何度も再生できるので安心だ。


▲魔法攻撃で敵を粉砕!!　この他にも数々のグロテスクな（？）魔法が登場

これが『ケイン』のメイン画面だ

石棺
現在の装備が一目で確認できる。武器と鎧の組み合わせによっては特殊な効果が得られることも。

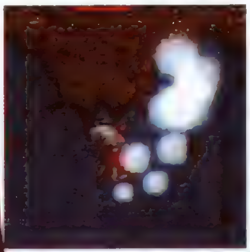
アイコンボックス
現在選択している魔法やアイテムが表示される。必要に応じて変更しよう。

魔力値
いわゆるMP。ピラミッド型のアイテムを入手することで最大値が上昇するぞ。

血の小瓶
ライフ（HP）を表している。魔力値と同じくアイテム入手で最大値は上昇する。回復方法はアイテムか吸血。

日時計
ケインの攻撃力に関わる昼と夜、月の満ち欠けが表示される。陽光の下では攻撃力が低下してしまう。

この世界で生き残れるか!


▲バンパイアは水に弱い。池や川に入るとライフが激減してしまう

◀イベントで語られる〝バンパイア狩り〟のシーン。串刺しにされ、骨と化す。かなり痛い（予定）

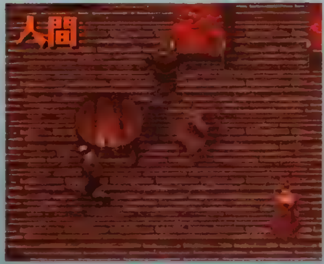
変身

変身能力をうまく活用して行動の幅を広げるのだ!!

冒険を進めてゆくと、ダンジョンの中などで数々の変身能力を身につけることができる。変身すると、今まで行くことができなかった場所に行けるようになり、行動範囲が広がるぞ。活用しよう！

▲段差はオオカミにならなければ越えられない。

ジャンプ



◀人間に化けると、村人に襲われなくなり、会話もできるようになるぞ。

◀長距離移動がしたい時は非常に便利。建物内では変身できない。

▲並のコウモリとは思えない速さで飛ぶ。大迫力!!

吸血

メインとなる回復方法。人を見たら、獲物と思え!!

本作品の醍醐味の一つとなっているのが、この吸血だ。プレイしていくうちに、回復する必要もないのに、ついつい生き血をすすっている自分に気づくはず。赤い血はライフ、青い血は魔力が回復するが、毒状態になる血もあるので注意!!

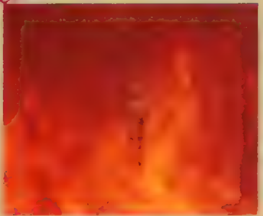
◀ダンジョン内ではいたるところに人がつながれている。

▲まずは数回攻撃して敵をフラフラ状態にしてから……。

◀生き血を吸って回復。ある程度離れた位置からでも吸血は可能だ。

STORY

〝ノスゴス〟と呼ばれるこの地は、聖地に立つ9本の柱〝ピラー〟と、それを守る神々の力により秩序が保たれていた。しかし、彼らの心の歪みと不調和が、世界を暗黒の時代へと導いてしまう。そして世界の命運と、ケイン個人の復讐が重なり合うとき…。


◀何者かに殺され、復讐のために甦ったケイン。彼の運命は？

©1996 Crystal Dynamics.

PSの機能を最大限に生かしたフルポリゴン・ベースボール！

デジカルリーグ

ジャンル	SPG
メーカー	アクエス
発売日	6月20日
価格	¥5,800予定（コンビニ専用）
対応周辺機器	メモリーカード（4ブロック）

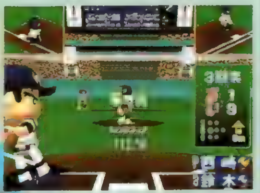
これぞ新世代の野球ゲームだ！

アクエスのコンビニ販売専用ソフト第3弾は、画期的なシステムと斬新なフィーチャーが魅力の3Dベースボールゲームだ。このゲームの特に注目すべきポイントは2つ。1つめは、投手も打者も自分の投げたいコース、打ちたいコースを細かい部分まで✚キーとボタン1つで簡単に選べる「2×3D（ツーバイスリーディ）」。もう一つは投打に始まるすべてのプレイを画面切り換えなしの流れるような画面移動で表現する「ストリームビュー」だ。これらの投打の駆け引きと迫力の演出が試合を盛り上げるぞ。

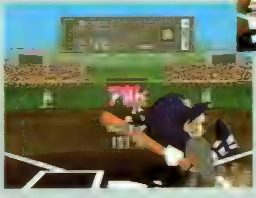
▲ボールの動きを追って画面もスムーズに移動！「ストリームビュー」ならではの迫力のシーンだ。

個性豊かな選手の動きに注目！

選手ごとの動きの違いにとことんこだわり、打者や投手の表情だけでなく、感情までも表現している芸の細かさもこのゲームの魅力。

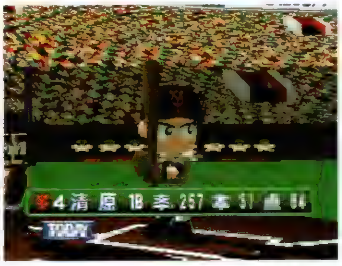


▲デッドボールすれすれの危険球に、バッターの鈴木はふざけんじゃねーよという表情。



◀豪快に空振りしたバッターが、勢いあまってキリキリ舞い！

◀西口のフォークをジャストミート！「2×3D」のシステムで、投手と打者の熱い駆け引きが可能に！

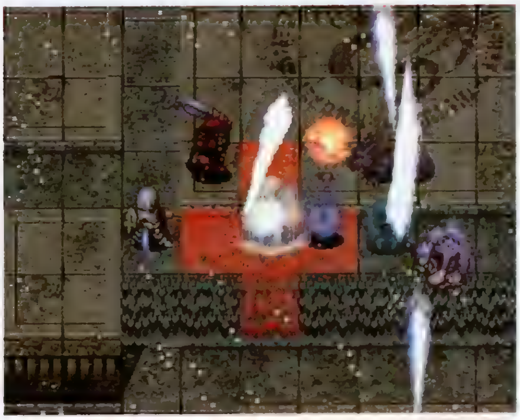


▲試合中のアナウンスは、リングスの実況でおなじみの古田 信幸と、声優の久川 綾が担当だ！

『アークⅡ』で育てた自慢のモンスターを戦わせるバトルゲームだ！

アークザラッド・モンスターゲーム

ジャンル	データバトル
メーカー	SCE
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） 要「アークⅡ」セーブデータ

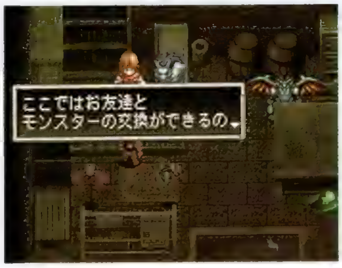


『アークⅡ』のデータで遊ぼう！

『アークザラッド・モンスターゲーム』は、本来『アークⅡ』を購入したユーザーへのプレゼント用ソフトとして開発されていたものだ。しかし、このたび正式に商品化が決定し、惜しくもプレゼントの抽選にもれた人でも入手できることになったぞ。このゲームでは『アークⅡ』のセーブデータを使って、友だち同士で互いに育てたモンスターを戦わせたり、集めたアイテムやモンスターをトレードしたりできる。トレードしたアイテムとモンスターは再び『アークⅡ』に持ち帰り、本編で役立てることも可能なのだ！

▲闘技場のバトルは団体戦。参加するには最低3匹のモンスターを用意しなければならない。

◀このゲームで遊ぶには『アークⅡ』のセーブデータが必要。君のセーブデータは残っているかな？

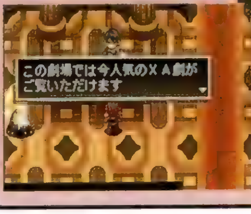


▲アイテムやモンスターの交換ができるトレードセンター。エルクとリーザがナビゲートする。

闘技場以外の施設もあるぞ

『アークザラッド・モンスターゲーム』には、メイン施設の闘技場やトレードセンターの他にもさまざまなサービス施設が登場する。これらの場所ではおなじみの面々にも会えるぞ。

▶マザークレアの部屋やチョンガラの店などがあるぞ。



◀イベント劇などが見れる娯楽施設もあるのだ。

Ⓒ1997 SQUARE／NOW PRODAUCTION Ⓒ1996, 1997 Sony Computer Entertainment Inc.

TREASURE GEAR
トレジャーギア

ACTとRPGとSLGの要素が1つに合体？　緊張しながら思考できる、ニュータイプ宝探しRPG登場！

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	未来ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	8月1日予定		

恋人を助けるために千変万化のダンジョンに挑め！

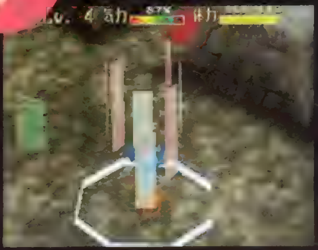
前魔法文明の遺産を狙って、危険を承知で遺跡に挑む。『トレジャーギア』はそんな冒険者が活躍するRPGだ。プレイヤー＝冒険者は、恋人にかけられた呪いを解くため〝生命の実〟を求めてダンジョンを探索しなければならない。森、遺跡、湿地、城などバリエーションに富んだダンジョンはすべてポリゴンで表現されており、戦闘にはアクションの爽快さと思考する楽しみを融合させた〝リアルターンシステム〟を採用している。アクションの得意な人はバリバリ進め、苦手な人は自分のペースでプレイできる、プレイヤーを選ばないRPGの登場だ！

◀死の呪いにかかってしまった恋人を救うべく、主人公はダンジョンに挑む

リアルターンシステムを知ろう

POINT 1 自分が動けば相手も動くのだ

リアルターンシステムは〝自分が動けば敵も動き、何もしなければ時間は進まない〟ということが最大の特徴。これによって、普段はアクションゲームのように武器をブンブン振り回して派手に戦い、強敵が出現したら時間を止めて考える、というふうに自分のテンポでゲームを進めることが可能なのだ。じっくり考えながらアクションゲームをプレイできる、と思ってもらえばいいかな。


◀注意していないとアイテムを使う間に敵に囲まれた、なんてことも。

POINT 2 攻撃は時間差を考えて

リアルターンシステムでは、すべての動作に若干の時間が必要となる。例えば剣で攻撃する場合、剣を振り下ろすまでに時間がかかるワケだ。もちろんその間も敵は動くから、攻撃を当てるには敵の動きをよく見ないとダメ。この〝時間差〟の把握が大切だぞ。

▲攻撃の時間差を考えて、敵が近寄ってくるところを狙って早めに武器を振ると……

▲ちょうど振り終わった武器に敵が突っ込んできた。敵との間合いを見極めるのだ！

ダンジョンは入るたびにマップが変化する

主人公は〝生命の実〟を手に入れるまで何度もダンジョンに挑むことになるが、『トレジャーギア』ではそれがマンネリになることはない。ダンジョンのマップは入るたびに変化するし、敵やアイテムの配置もまったく違ったものになる。そのパターンはほぼ無限で、毎回新鮮な緊張感が味わえるぞ。

同じダンジョンはないぞ!!

▲[illegible]

▼こいつは[illegible]

行けるダンジョンは3つ!!

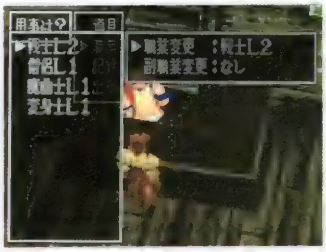
プレイヤーが最初に挑戦するダンジョンは、[illegible]の遺跡、[illegible]の森、ツヴェイ[illegible]といった3つから選択可能で、[illegible]はまったくの自由。ストーリーに縛られた一本道ではなく、プレイヤーの好みでマルチに展開していく。これも『トレジャーギア』の特徴の一つだ。

主人公の性別を選べるぞ

ゲームを始める前に主人公の性別を男か女か選べるのも特徴の一つ。選んだ性別によって、男の主人公なら女の恋人を、女の主人公なら男の恋人を助けることが目的になるのだ。能力的な差はないから、単純に感情移入しやすいほうを選ぶといい。

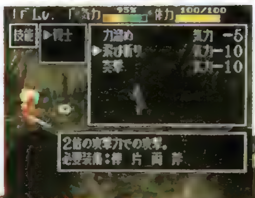
職業と技能を選べ！

開始直後は戦士しか選べないが、ゲームを進めるうちに魔導士、僧侶、盗賊など、計10種類から自由に職業が選択可能になる。また、ある職業を〝マスター〟レベルまで育てると、次からその職業の技能をほかの職業と組み合わせることができるのだ。ストーリーとは関係ないけど、育てるだけでも十分楽しめるぞ。



◀探検の基地となる村の酒場で、職業を変更できる。1つの職業を極めるまで育てるか、状況に応じて変更するかはプレイヤーしだい。

必殺技でキメ!!


◀ダンジョン内では職業ごとに異なる特殊な技能を使えるぞ。

▲絶体絶命のピンチも必殺技で一気に脱出だ!!

 ©未来ソフト／ADK

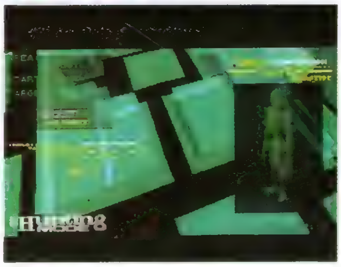
変化に富んだミッションフィールドをフチコマで駆け抜けろ!!

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL

ジャンル	3D・ACT・STG
メーカー	SCE
発売日	7月17日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1～3ブロック）

ミッションフィールドは多彩!!

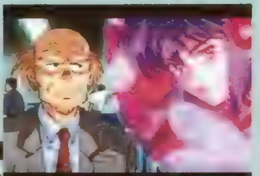
コミックスや映画で大ヒットした「攻殻機動隊」が迫力満点の３Ｄ・ＡＣＴ・ＳＴＧとしてＰＳで登場。プレイヤーは草薙素子の率いる公安９課に配属され、人工知能を搭載した思考型戦車（フチコマ）に乗り、テロリストと戦うことになる。ストーリーは全てオリジナルで全12ミッション用意されている。どのミッションフィールドも変化にとんでいて、やりごたえ十分。壁をも難なく登れるフチコマの特殊機能や、３種類の武器を駆使してミッションをクリアしていこう。



▲ミッションの説明は、アニメーションのほかにポリゴンを使っておこなわれる場合もあるのだ。

超美麗なアニメーションに注目

オープニングのアニメーション同様、ミッションが始まる前のアニメーションは超美麗。「攻殻機動隊」ファン必見のデキだ!!



▲アニメーションは、特殊効果がいろいろと使われている。

◀もちろんバトーやトグサも登場。昨年公開された映画とは、ひと味違った彼らが見られるぞ。

◀時には海上で戦うミッションもある。このときばかりは、特殊な機体に乗ることになるぞ。フチコマもこ

▲高速で移動する戦闘車両を、追いかけながら戦うミッションは、スピード感溢れるバトルに！

相手のスキにすばやく技を叩きこみ、勝利をつかめ！

VIRTUAL飛龍の拳

ジャンル	格闘ACT
メーカー	カルチャーブレーン
発売日	7月17日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

『飛龍の拳』が3Dポリゴンに！

ファミコン黎明期からの長寿シリーズ「飛龍の拳」最新作が、ポリゴン使用の３Ｄ格闘ゲームになって登場！　相手の背後をとる「回り込み」や敵の攻撃をかわす「サイドステップ」など、３Ｄの空間を生かしたテクニックを駆使する高度な戦いのかけ引きを楽しむことが可能だ。またプレイヤーの腕前にあわせてエキサイティング・エキスパート・飛龍など、３つのモードを用意。相手の攻撃を利用して反撃するスーパーディフェンスやスーパーテクニックといった要素も入り、盛りだくさんの内容になっているぞ。

▲おなじみ龍飛をはじめ、オリジナルキャラも含めると、ゲーム開始時に使えるキャラは14人だ。

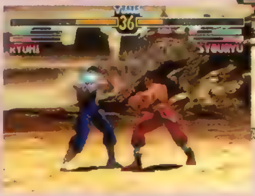
◀秘奥義"飛龍の拳"はとにかくハデ。体力ゲージの下の秘奥義メーターがフルのときだけ使える必殺技だ。

▲大技が決まるとカメラアングルが切り換わる。優越感に浸れる心憎い演出（？）だ。

スキを見切る心眼システム健在

相手のスキや相手が狙っているポイントにはマークが表示される。タイミングよく技を叩き込んだり、返し技のコマンドを入力することで大きなダメージを与えることができるのだ。

▼マークが表示されたら反撃のチャンス。相手の動きを見切れ。



▲スーパーテクニックで反撃成功！　一気に有利になったぞ。

©1997 SHIROW MASAMUNE/KODANSHA.LTD., ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 CULTURE BRAIN

ウィザーズハーモニー2

キャラクターもイベント量もグンとアップして、恋と魔法のファンタジー育成ＳＬＧ第２弾がいよいよ登場!

ジャンル	育成SLG	価格	未定
メーカー	アークシステムワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

超待望の『ウィザーズハーモニー2』いよいよ登場!

♥恋と♥魔法と♥育成のハーモニー

前作の主人公、ルーファス＝クローウンがアカデミーを立て直してから５年……。学園最高の伝統を誇る「ウィザーズアカデミー」に、再び存続の危機がおとずれる！　昨年の春に発売され、独自の世界観と個性的なキャラクターが人気を集めたファンタジー育成ＳＬＧの続編『ウィザーズハーモニー２』が、ユーザーの熱い要望に応えていよいよ登場するぞ。今回、再びアカデミーを立て直すために勧誘できるキャラクターは合計16人（このうち仲間にできるのは５人）。前作以上に多彩な種族、個性的な性格のキャラが仲間になって一緒に活動してくれる。さらに、事件や仕事の依頼といったイベントもグーンと数が増えている。しかも季節ごとにダンジョンＲＰＧイベントなんてものも起こるのだ。

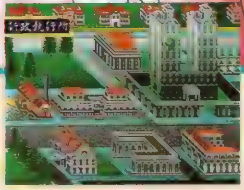
甘え上手の有翼族

ティーファ＝クローセン

思い込みの激しい優等生

マリオス＝シルフィース

Skill & Wisdom



前作と同様、この『ウィザーズ２』でも「Ｓｋｉｌｌ＆Ｗｉｓｄｏｍ」と、学園の外に広がる街がアカデミーの活躍の場になる。右の２枚がその画面写真なんだけど、５年の歳月の間に学園も街もすっかり近代化が進んでいるようだ。さらなる発展をとげた学園と街でどんなイベントが巻き起こるのか、今から楽しみだよね。

♥育成♥

ゲームのメインとなる育成のシステムは、前作からほとんど変わっていない。そのぶんレイアウトを機能的に見やすくしたり、画面切り替えのテンポを良くするなど、プレイを快適にする細かい部分での改良が加えられているのだ。

▲顔の横にあるマークは相性度を示すものかな？　「召喚」のステータスにも注目。

♥試験♥

１年に３回実施され、あまりに成績が悪いとその場でアカデミーは廃止、ゲームオーバーになってしまう恐怖の「魔導技術検定試験」は『ウィザーズ２』でも健在だ。前作ではかなりバランスが甘く設定されていたけど、今回もそうとは限らない。魔法の勉強もしっかりやっておかないと、泣きを見るかもしれないぞ。

◀『ウィザーズ２』も、きっとキャラクターごとに得意、不得意があるはず。うまく育てる必要がありそう。

知識先行の魔法マニア

ミネア＝キャンベル

 ©ARC SYSTEM WORKS

己の肉体のみを武器に異次元のモンスターと戦うアクションAVG！

BODY HAZARD ボディ ハザード

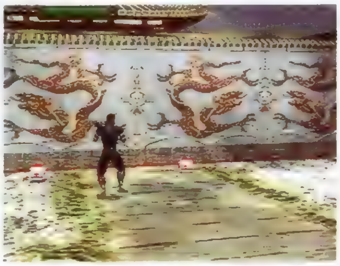
ジャンル	ACT
メーカー	ヒューマン
発売日	6月20日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

異次元世界での壮絶なバトル！

『ボディハザード』は、豊富なアイテムと多彩なアクションを駆使してステージをクリアするアクションＡＶＧだ。ゲームの主人公は、何者かの手で異次元に飛ばされたマーシャルアーツのチャンピオン。彼を操作して襲いくる敵を倒し、５つの〝ムーン〞と呼ばれる世界をクリアするのがゲームの最終目的だぞ。このゲーム最大のウリは、特殊な操作で50種類以上もの必殺技やコンボが繰り出せること。ただし、基本的な必殺技はマニュアルに紹介されているが、あとはプレイヤーが自分で発見しなくてはならない。

▲それぞれのムーンにはボスキャラが存在する。ボスの登場シーンは怖いくらいに迫力があるぞ。

◀いろんな操作を試して必殺技やコンボを発見するのが、このゲームの醍醐味だ。



▲ＨＰ回復など、さまざまな効果を持つアイテムはピンチのときに役に立つ。クリアに必要な物も。

バラエティ豊富な5つのムーン

氷原や砂漠など、５つのムーンはそれぞれ違った環境下にあり、出現する敵の特徴も異なる。それぞれが独立した「世界」なのだ。

▲この美しい景観のムーンにも、未知の恐怖が潜んでいる…。気を引き締めて戦いにのぞめ！

◀ステージが進むにつれて、新たな覚悟が必要だ。

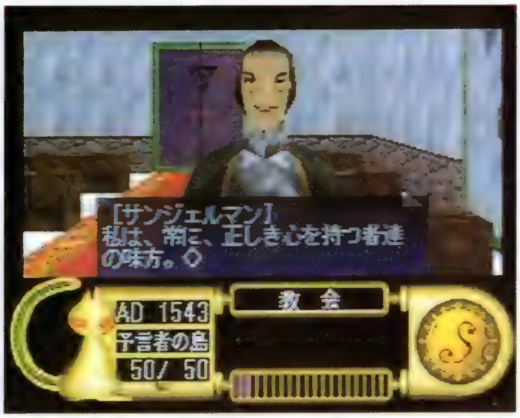
時空を超えて展開する不思議なファンタジック・アドベンチャー

シュレディンガーの猫

ジャンル	AVG
メーカー	タカラ
発売日	5月30日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）

少女と猫のラビリンスな冒険旅行

クリスマスの夜、逃げだした飼い猫のシュレディンガーを追って、主人公のアイリスは見慣れぬ聖堂に足を踏み入れる。『シュレディンガーの猫』は、そんなプロローグから始まるファンタジックな冒険を描いたＡＶＧだ。ゲームは、フルポリゴンで描かれたフィールドを自由に歩きながらアイテムを発見し、さまざまな謎を解き明かすかたちで進行する。最初は不思議な聖堂内を歩くだけだったアイリスの冒険は、やがて時代を行き来するＴＡＴ（タイムアフタータイム）アドベンチャーへと発展するぞ。



▲フルポリゴンで描かれたフィールドはとても美しい。スクロールもスムーズなのだ。

◀逃げたシュレディンガーを追って、アイリスとプレイヤーの時間と空間を超えた旅が始まる……。

▲薄気味の悪い「しゃべる肖像画」。果たして彼（？）は、敵か味方か……。

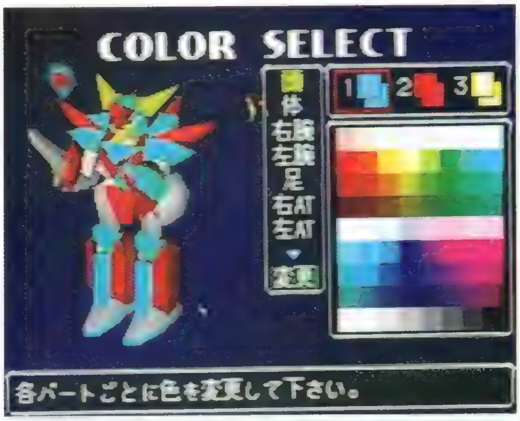
見所満載のビジュアルシーン

このゲームのビジュアルはクオリティが高く、まさに〝凄い〞のひとこと。それもそのはず、ビジュアルは映画の「ガメラ２」や「学校の怪談２」の超実力派スタッフが手がけているのだ。

▼キャラクターの微妙な表情まで見事に表現されている。

▲画面写真ではその魅力を伝えきれないのがとても残念！

©HUMAN 1997 ©American Softworks Corporation. C 1994 AVC Limited Parthership. Developed by Gray Matter. All rights reserved. C TAKARA CO., LTD.1997



オリジナルのロボットを作って戦う3D対戦ACTの第2弾！

ロボ・ピット2

ジャンル	ACT
メーカー	アルトロン
発売日	7月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 対戦ケーブル

『2』はさらに内容充実！

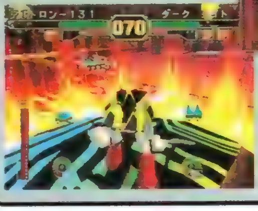
自分だけのオリジナルロボットを造って戦わせることができる3D対戦ACTの第2弾『ロボ・ピット2』がいよいよ登場。前作では合計65種類だったロボットのパーツが、『2』ではなんと146種類と大幅に増加！ さらに経験値を積むことでロボットがレベルアップするようになり、造ったロボットを強くすることが可能になった。ゲームのモードも、今回は対戦モードの他にシリアスな物語が展開するストーリーモードが追加され、対戦相手がいないときでも1人で充分遊べる内容になっているのだ。

▲友だち同士で自慢のロボットを持ち寄っての対戦は、前作以上に熱いものになりそうだ。

必殺技の増加で戦いは激化！

ロボットが使える必殺技も「2」では大幅に増えている。前作以上に勝敗を左右する重要な要素なのは間違いない。

▲必殺技が豊富になったことで、状況による使い分けが重要になりそうだ。



◀やっぱりトドメはドカーンと派手にいきたいよね。

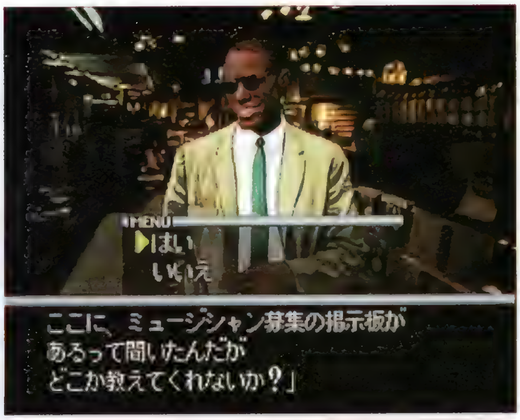
◀パーツの数は前作の倍以上！ より多彩な組み合わせで微妙な性能の違いまでとことん追求できる。

▲人間以上に人間らしい？ 心あるロボットたちがシリアスなドラマを展開するストーリーモード。

オリジナルバンドを結成してメジャーを目指すSLG！

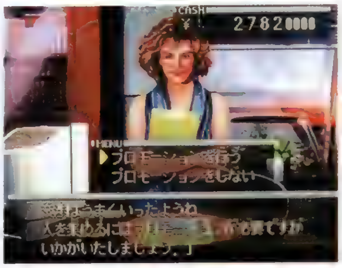
SOLD OUT ソールドアウト

ジャンル	SLG
メーカー	シンコー・ミュージック
発売日	6月20日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

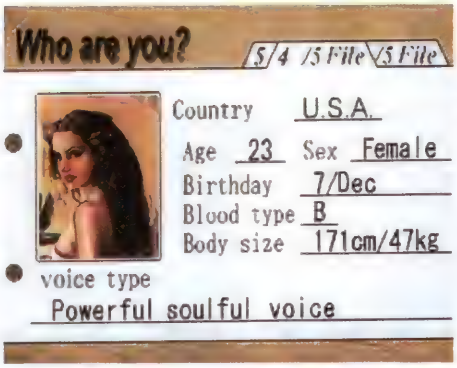


熱いソウルでチャンスをつかめ！

『ソールドアウト』は、音楽業界でオリジナルバンドのメジャーデビューを目指すバンド育成SLGだ。プレイヤーは、チャンスに恵まれない実力派ボーカリスト。ふとしたことから大金を得るが、ミュージシャンとしてはこれが最後のチャンス……。まずは街中で、自分のフィーリングにあったメンバーを捜し出しバンドを結成。作曲家から曲を買ったら、ライブ活動やCDのリリースなど、積極的にプロモーション活動を展開、最終的にはTOKYO CITY DOMEでコンサートを開き、チケット完売を目指すのだ。



▲プレイヤーを支える美人秘書。バンドの結成から運営まで適切なアドバイスをくれる。



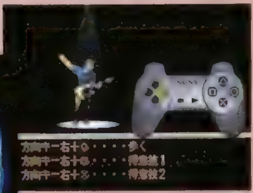
◀プレイヤーとして選べるボーカリストは5人。得意とする分野や声質もさまざまだ。

▲契約のメンバーを増やせば、最大3組までバンドを組むことができるぞ。

パフォーマンスを極めろ！

ライブでは、ヴォーカル、ギター、ベースの3人に加えて、照明などの舞台装置も操作できるぞ。歌や曲にあわせてパフォーマンスをきめて、観客のボルテージを上げるのだ。

▼最初は場末のライブハウスがメインで、舞台装置も地味。



▲キャラごとに個性的なパフォーマンスが用意されているぞ。

 ©1997 ALTRON CORPORATION ©1997 SHINKO MUSIC PUB.CO.,LTD.

「Jeep」のクライスラー社が協賛している
とびきりヘビーな四駆バトルRCG!

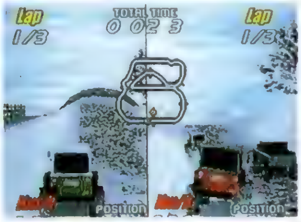
激突! 四駆バトル

ジャンル	RCG
メーカー	ココナッツジャパン
発売日	7月24日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 対戦ケーブル

憧れの4WDで荒野を駆けろ!

「シボレーZ－71」や「ハマー」など、実在する4WDマシンを操作して豪快なバトルレースが楽しめるRCGが登場! このゲームには、コースの数カ所に設置されているチェックポイントさえ通過していれば、どんな場所を走ってもいいというルールが取り入れられている。砂漠を走り抜けたり、丘を駆け登ったり、四駆のパワーを最大限に生かし、チェックポイントまで最も速く到達できるルートを突っ走る、大胆で自由度の高いレース展開が楽しめるのだ。これは燃えるぞ!

▲ゲームには、実在する4種類の4WDが登場! コントロール重視やパワー型など、特徴が異なる



▲家族や友だちと熱いバトルを楽しむ2P対戦もモチロン可能! 画面分割と通信対戦のどちらにも対応できるぞ

◀マシンの特徴を考慮して有利なルートを走るのが、文字どおり勝利への近道

▶互いに相手のマシンをつぶし合う、4WDならではのパワフルなレース展開!

原作をベースにした2本のシナリオが楽しめる
おなじみのサムライたちが活躍する冒険活劇RPG!

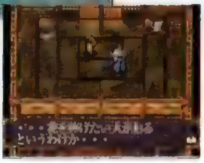
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ジャンル	RPG
メーカー	SNK
発売日	6月27日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

今度はRPGでいざ尋常に!

▲主人公として登場するのは、覇王丸やナコルルなど原作でおなじみの6人のサムライたち。他のキャラも、さまざまなかたちで物語に関わってくる

◀怒りゲージなど「サムスピ」独自の要素はRPGになっても健在


▶6人の主人公たちは、それぞれ違う目的を持って旅をするのだ

SNKの人気格闘ゲーム「サムライスピリッツ」シリーズの世界観をベースにした、ファン待望のRPGがいよいよ発売間近だ! このゲームでは、甦った魔人・天草四郎時貞との死闘を描く「邪天降臨之章」と、暗黒神アンブロジアの復活をもくろむ魔界の巫女・羅将神ミヅキの野望を阻止する「妖花慟哭之章」の2つのシナリオが楽しめる。さらに、選んだ主人公キャラによってイベントや会話の内容が変化するため、何度でも楽しめるぞ!

▶奥義の入力方式を2種類から選べる「デュアルコマンドシステム」を採用

あのキッドクラウンが、今度は本格思考型PZGで
大活躍! キミにこの難問・奇問が解けるかな?

ボンビン アイランド

ジャンル	PZG
メーカー	ケムコ
発売日	7月18日
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

すべての爆弾を爆破するのだ!

このゲームは、赤鼻の愉快なキャラクター、キッドクラウンを操作して、6つの島のあちこちにある爆弾をすべて爆破するPZGだ。ゲームには動作を1つ前の状態に戻す「一手戻し」や、ヒントが見られる「ヘルプ」など便利な機能が満載。クリアまでのステップ数で評価が変わる評価システムなど何度も挑戦したくなる工夫がいっぱいだ。

◀爆弾をうまく1カ所に集めて爆破する「連鎖爆破」が爽快!

地球外の惑星を舞台に展開される
感動のストーリーが魅力の硬派なAVG。

熱砂の惑星

ジャンル	AVG
メーカー	伊藤忠商事
発売日	9月予定
価格	¥6,300(2枚組)
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

愛あふれる感動のストーリー

この『熱砂の惑星』は、乾きに支配された熱砂の惑星で母のために水を求めて旅をする青年、ダンの姿を描く本格AVGだ。ゲームは3Dダンジョンを探索しながら情報やアイテムを集め、それらをヒントに謎を解くかたちで展開する。ダンジョンの中には敵も存在し、運悪く敵に遭遇すると3D格闘のような戦闘シーンに突入するぞ。

◀美しいムービーが、ストーリーをより味わい深いものにする!

懐かしの超シュールなアクションゲームがPSに復活!
さあ、ご一緒に「ショックのバー!」

プリルラ ゲーメストギアーズ Vol.P1

ジャンル	ACT
メーカー	エクシングエンタテイメント
発売日	7月予定
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

破天荒な演出の数々が魅力(?)

シュールな世界観が生み出す強烈なインパクトで、当時のアーケードユーザーを仰天させたACT「プリルラ」がPSに登場! このゲームの魅力は何と言っても、全6ラウンドの随所に盛り込まれた奇抜な演出の数々。実写取り込みの女性がはためく「人間旗」など、とにかくプレイヤーの度胆を抜くような信じられない演出が満載だぞ。

◀ザックとメルの奇妙な大冒険がPSで再び楽しめる!

SFCで熱狂的なファンを獲得したS・RPGの名作が、
より遊びやすくなってPSに登場!

タクティクス オウガ

ジャンル	S・RPG
メーカー	アートディンク
発売日	夏予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

親切機能が満載の人気S・RPG!

PS版の『タクティクス オウガ』は、戦闘中でも自由にセーブやロードが可能になり、戦闘画面のショートカット機能なども変更されてゲーム性は一段と向上している。SFC版はちょっと難しくて挫折してしまったという人も、親切機能を搭載したPS版なら、努力しだいでバッチリ感動のエンディングまでたどりつくことができるはずだ。

◀さまざまな仕様が追加され、よりプレイしやすくなっている

Test Drive and Accolade are tradmarks of Accolade,Inc. ©1997 Accolade, Inc. Licensed to COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. ©1997 SNK・フジテレビ・ASATSU ※画面は開発中のものです。 ©1997 KEMCO/TONG KING SHOW ©1997 ITOCHU Corp. ©1997 b-NET Inc. ©TAITO CORPRATION 1997/Published by XING ©1997 by Artdink. © QUEST

オリジナルのサウンドノベルが簡単に作れるソフトだ！

サウンドノベルツクール2

ジャンル	ETC
メーカー	アスキー
発売日	夏予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック) マウス

音と絵にキミのセンスを生かせ！

小説のような文章に、効果的な演出を加えて物語を読ませるゲームジャンル「サウンドノベル」。この『サウンドノベルツクール2』は文字どおり、ユーザーが自由に、そして簡単にオリジナルのサウンドノベルを作れるソフトだ。ソフトの中には、サウンドノベルの演出に使えるBGMやグラフィックが豊富に用意されていて、ユーザーはそれらを活用して思いのままの演出効果を作成できる。テキスト面での機能も充実しており、フラグや選択肢でストーリーを分岐させたりなんてことも可能なのだ。

▲登場人物はさまざまなカットが用意されていて、イラストかシルエットの2タイプから選択可能だ

◀サウンド関係は686種類、グラフィック関係は1000以上も用意。どれを使うかにセンスが問われるぞ

▲ストーリーに分岐をつけて、物語をより深くするのも、多様化するのも思いのまま。

BGMも自分で作曲できる!?

このソフトには、同じアスキーから発売予定の「音楽ツクールかなでーる2」で作った音楽データを使用できる。BGMも作曲だ！

▲たとえばこんな場面も、雰囲気に合わせて自分でBGMを作ればより自由な演出が可能だ。

◀他の「ツクール」シリーズでもデータの互換が可能になる？

リアリズムのあくなき追求が生んだ臨場感抜群の3D・RPG

バウンダリーゲート

ジャンル	3D・RPG
メーカー	パック・イン・ソフト
発売日	7月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)

3Dの現実的な世界を大冒険！

PC－FXで好評を博した、リアルなグラフィックと独特の雰囲気が魅力の3D・RPG『バウンダリーゲート』がPSに移植されるぞ。ゲームの見所は、町やダンジョンなどの移動フィールドが精巧な3Dグラフィックで描かれていることと、移動中の画面がそのままバトルシーンの画面になる臨場感抜群の戦闘システムが取り入れられていること。これによって「移動」と「戦闘」の2つの要素に隔たりをなくし、冒険がスムーズに進むスピーディなゲーム展開を実現しているのだ。

▲パーティの移動に合わせて、3Dのグラフィックがなめらかにスクロールする。

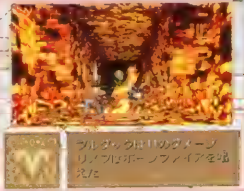
◀パーティの前に巨大なモンスターが出現！ 画面の切り換えなしにいきなり戦闘が始まる。

▲かけだし傭兵の主人公フィン 彼が1人の少女に出会うことから物語は幕を開ける。

大迫力の演出が光る戦闘シーン

モンスターが画面狭しと暴れまわり、魔法の派手な視覚効果が炸裂する戦闘シーンもこのゲームの見所。モンスターと人間の大きさの対比まで表現している芸の細かさも見逃せない。

▼熱さや衝撃が伝わってくるような魔法の視覚効果は必見



▲状況によってキャラクターたちも細かい動きを見せる

©1997 ASCII Corp. ©1997 SUCCESS ©1997 Victer Interactive Software,Inc.

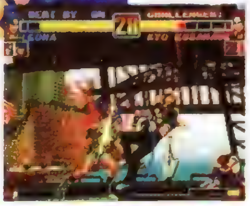
総勢27名に及ぶSNK人気キャラクターが大集合
“夢の武闘大会”の頂点を極めるのはどのチーム!?

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ジャンル	対戦ACT
メーカー	SNK
発売日	7月4日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） 2P対戦可

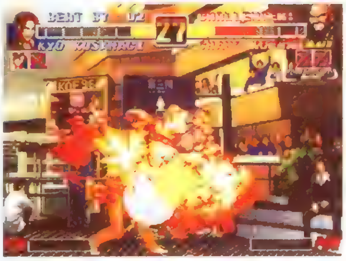
好みのキャラで3on3に挑め

◀1チーム3人でトーナメントに挑む。もちろん女の子だけのうれしいチームもOKだ（笑）



▶期待の新キャラ「レオナ」。果たして彼女の真の実力は……さて？　ホントはとても強いんですけどね。

▲PS版オリジナルの「プライベートモード」。必殺技のコマンドを確認しつつ、各キャラが必殺技を実演してくれちゃうのだ。



▲画面を見てもわかるように移植度はかなり高い。「'97」に向けて今からPS版で猛練習しよう！

'94年から毎年発表されているSNKの看板シリーズ「キング・オブ・ファイターズ」最新作がPSに登場。チームバトル形式はそのままに、新キャラ7人を加えた個性的な全27キャラクターが参戦する。PS版では1ボタンで必殺技を出せたり、初めからパワーゲージをMAXにできたりと細かな設定で初心者でも安心してプレイできるぞ。また、各キャラクターの必殺技コマンドをアクション付きで確認できる「プライベートモード」などPSオリジナルモードも必見だぞ！

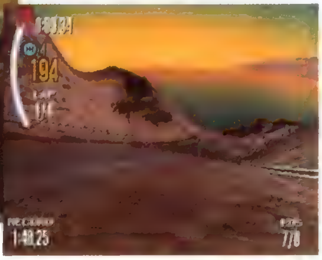
“スピードの恐怖”さえも体感できる本格派RCG
これはまさに“ドライブシミュレータ”だ！

オーバードライビンII

ジャンル	RCG
メーカー	EAV
発売日	7月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） ネジコン

最新スーパーカーを君の手で

◀各コースは世界各地の自然・風土がモチーフになっている。CGの描き込みもスゴイ。



▲ジェットコースター顔負けのスピード感。思わずブレーキングしたくなる急斜面だ。

8種類のスーパーカーが実名で登場、その性能を忠実に再現したこの「オーバードライビンII」。ゲーム性よりもドライブシミュレーションとしての面白さを追求したRCGの第2弾で、より実車を運転している手応えを得ることができるのだ。特筆すべきはそのスピード感で、オーバー300km／hの世界をコワイくらいに体感できるぞ。用意されているコースも、スピード重視の周回コースから、起伏の激しいテクニカルコースまで非常に多彩。普通のRCGとは一味も二味も違うこのゲーム。タイムなどにこだわらず、純粋に「走りを楽しむ」ことに専念するのはどうだろうか？

▲実車性能を見るモードでは、各車の紹介のムービーが流れるぞ。

真夜中の高速で繰り広げられるデッドヒート！

ミッドナイトラン 〜ロードファイター2〜

ジャンル	RCG
メーカー	コナミ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

敵車を一気に抜き去る爽快感を味わおう

アーケードでも人気のあったRCG「ミッドナイトラン」。街道レースが題材だけあって敵車は観光バスやトレーラー、果てはバイクまでと全て一般車両。狭い街道を一般車両をぬって走る楽しさは普通のRCGでは味わえない緊張感があるぞ。バックミラーの廃止など1部に手が加えられているが移植度はバッチリなので期待大だね。

◀ミッドナイトというだけあって、夜景がきれい。でもよそ見はダメ。

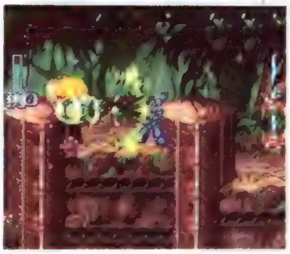
名作ACT『ロックマンX』シリーズ最新作！
激化する闘いはXたちに安息の日を与えない…

ロックマンX4

ジャンル	ACT
メーカー	カプコン
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

『ロックマン』……10年目の集大成！

「ロックマン」シリーズも、初代ファミコン版の発売から10周年。「X」シリーズの第4弾となる「X4」では、主人公「X」の親友でありライバルでもある「ゼロ」が最初から使用可能になった。各演出や挿入されるムービーもますます強化されるとのことなので、ファンはもちろん、初めての人も納得できるデキになること間違いナシだ！



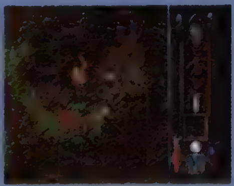
◀「ロックマン」のウリは多彩なアクション。今回も期待大だね。

NOW ON SALE

梅雨をふきとばす勢いで新作ソフト続々発進
5月30日〜6月12日

この号が発売されている間に、店頭に並ぶPSの新作ソフトを紹介するこのコーナー。まず、5月30日に発売されるソフトは「エースコンバット2」、「エーベルージュ」、「ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択」、「DEKA4駆〜TOUGH・THE・TRUCK〜」、「シュレディンガーの猫」、「信長秘録 〜下天の夢〜」、「グリッツ〜ザ ピラミッド アドベンチャー〜」、「ダークハンター 〜下 妖魔の森〜」、「日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル」、「NHL Power Rink'97」、「秦始皇帝 〜THE FIRST EMPEROR〜」、「日本プロ麻雀連盟公認 道場破り」、の12本。6月5日には、『ワールドサッカー ウイニングイレブン'97』の1本。6月6日には、「QUANTUM GATE I〜悪夢の序章〜」、「大海信長伝 GE・TEN II」、『バウンティソード・ファースト』、の3本。そして、6月12日は「ポイッターズ ポイント」の1本だ。今回の注目ソフトは何と言っても本格的なドッグファイトが楽しめる「エースコンバット2」だろう。なお、「インパクト レーシング」の現時点での発売日が6月上旬。「新戦記ヴァンゲイル」が6月発売予定となっているので店頭でのチェックが必要だ。

◀ドッグファイトが超熱い「エースコンバット2」。



▶ダークな雰囲気が魅力の「ケイン・ザ・バンパイア」。

総本数	16本
総購入価格	102,400円

©SNK 1996 ※画面は開発中のものです。 ©1997 Electronic Arts. ©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

シャワーの英語

うもの。だが、面白いだけではない。全12章の物語の中には日常会話だけでなく、受験英語に必要な単語や熟語、言い回しなどがくまなく散りばめられていて、初級編だけでも3万語の長さになる。これを頭に叩き込むのだから、英語に強くなるのは当然なのだ。

ヒアリングもバッチリ

そして朗読を担当している俳優陣がこれまたすンごい！ ナレーションは世紀の鬼才とたたえられるオーソン・ウェルス氏が迫力の低音で担当し、ドリッピーはといえば、これまたアメリカが誇るトップコメディアンのジェリー・ルイス氏が思わず笑っちゃうすっとんきょうな声でしゃべりまくってくれる。ほかにもたくさんのキャラクターたちを、押しも押されぬ一流俳優たちが担当している。正に鬼に金棒とはこのことだ。

登場人物が多いというのもヒアリング力や会話力をつけるにはとても大切なこと。なぜなら、言葉というのは話し手によって微妙にその姿を変えるから、どんなタイプの口調にも慣れておくことは即戦力となるのだ。

日本語が身についた時と同じ

楽しいから何回も聴きたくなる。何度も繰り返し聴いていると、赤ちゃんが大好きなママの言葉を理解していくように、はたまた誰もが好きなアーチストの曲をただ流しているだけで歌詞やメロディーを覚えられるように、知らないうちに発音が、イントネーションが、言い回しが、自分のものとなっていく。

だから「テスト中ずいぶんドリッピーに助けられました。ヒアリングはもちろんちゃんと聞き取れたし、忘れた単語や言い回しにぶつかった時、ドリッピーのセリフが頭の中に浮かんできて思い出せたんです」「あれ、私、こんな単語知ってたっけ？ ということがよくあります」「FENを聴いていて、言ってることが聴きとれたり、スペルが浮かんでくるのには自分でも驚いています」という現象があちこちで見られるのだ。

言葉は学問ではなく習慣だということは誰もが知っている。だったらキミが日本語を話せるようになった時と同じように、もっとリラックスして受け入れたほうが、結局はすんなり身についてくる。

えっ？「理屈はそうだけど、そう簡単にはいかないよ」だって？ そんな人にこそ10日間無料で試せる試聴制度があるから、だまされたと思ってトライすべし！ グフフと喜んじゃってる1か月後のキミの顔が見えるようだゾ！

さあ、光陰矢のごとし、一刻も無駄にするな

イングリッシュ・アドベンチャーは、入会者200万人を誇る英語教材のダントツベストセラー。その初級編"ドリッピー"の評判はあなたも耳にしているはず。

自分もちょっと試してみたい人に「イングリッシュ・アドベンチャー」の規約を紹介すると、まず、この組織は会員制になっていて、教材の内容を試してみてから入会するかどうか決めることができる試聴制度をとっているから、半信半疑の人も安心して申し込める。

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また、途中で退会することも自由。

入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が4，000円、CDの場合は4，500円（税別）。

初級コースの「ドリッピー」も初中級の「コインの冒険」も中級の「追跡」も12か月、12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお「ドリッピー」を終えると2年目コースとして自動的に「コインの冒険」に、「コインの冒険」から入会した人は自動的に「追跡」に、「追跡」から入会した人は上級コースの「ゲームの達人」に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はEA事務局に連絡すればよい。

試聴のお申し込みは、このページについているハガキをご利用下さい。

電話でのお申し込みは、

東　京03(3464)1010
東　京03(3496)6666
札　幌011(631)7777
仙　台022(265)5555
名古屋052(971)2222
京　都075(701)6666
大　阪06(452)2222
福　岡092(831)3333
日本全国フリーダイヤル
0120—077077
FAX03(3780)6385
電話は休日も受け付けています。
〒150 東京都渋谷区鉢山町15—5
アカデミー出版

字幕なしに洋画見れた

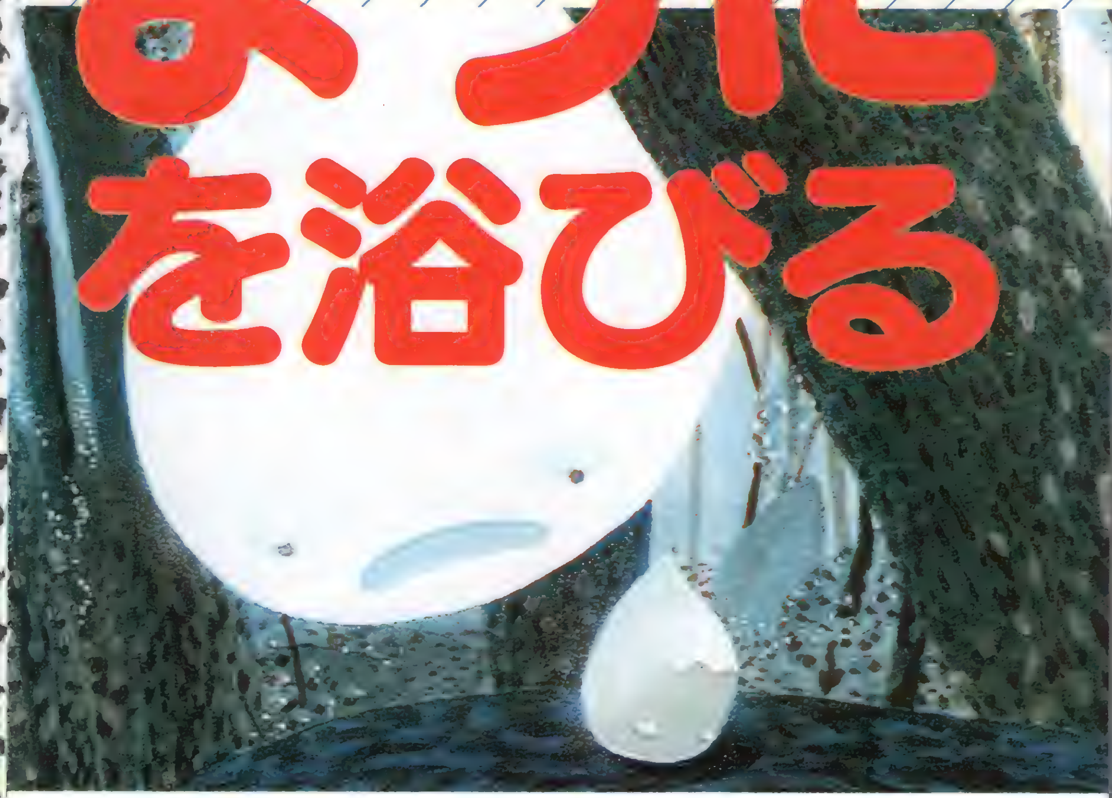
★ただ繰り返しカセットを聞くだけの勉強で、奨学金を得て留学生の身分を勝ちとりました。留学後は、TOEFL597、TOEIC930になり、英語独特の洒落た言い回しを楽しみ、字幕に頼らず洋画を理解し、世界が広がったように思います。

★おかげで第１志望の外大に入れた時の喜びは忘れられません。今では英語の非常勤講師をしています。生徒にも「EAはいいよ」とすすめています。

★高校入学当時、英語の成績はひどいものでしたが、今では一番の得意科目になりました。模試では偏差値は70を超えています。

★カナダの方が家に遊びにきて、EAをフルに動員して会話を試みました。言いたい事は不思議に通じ、私もけっこう言ってることがわかりました。

ようにを浴びる



可愛らしいくせにショッキングなことばかりするドリッピー。ハラハラドキドキの冒険で英語がすっかり面白くなった。オーソン先生を始め、出演者のキャラクターが強烈だから、イージーリスニングしているだけで3万語の長文がいつの間にか脳に刻まれている。

英語なんて歌だと思えば、覚えるのも簡単だったんだ。

あったかいね、この英語教材

楽しかったから3万語、覚えちゃった

「アメリカでは赤ちゃんだって英語を話しているのに、私ってば何年やってもトホホ……」なんて嘆いているキミ！ もしかして「覚えなくちゃ、上達しなくちゃ」と無理して頑張っちゃっているんじゃないかな？ 赤ちゃんが難なく母国語を身につけていけるのは、日々愛情たっぷりの言葉のシャワーを浴びているから。そう、脳が超リラックスモードになっているから、自然に身についているんだ。でも難しく考える必要はない。キミにはイングリッシュ・アドベンチャー（EA）がある。

このEA、「驚異の英語教材」と呼ばれるゆえんは、何を隠そう英語の勉強を苦しいものから楽しくてあったかーいものにしてしまった、発想の転換にあるのだから。とにかく先輩たちのこの声を聞いてほしい。

「DRIPPYを聴くと楽しい気分になります。目を閉じるとDRIPPYの世界に入り込んでしまったような感じでドキドキします」

「DRIPPYのわんぱくでかわいい性格は私の心を明るく照らしてくれます。DRIPPYを聴くと心が安らぎ、明るく幸せな気分になれるのはとても不思議です」

頭に残る工夫がいっぱい

このDRIPPYとはEAの初級編『家出のドリッピー』のこと。EAの英語教材はすべて長文のストーリーとなっているが、作者があのシドニィ・シェルダン氏と聞けばその内容の面白さも想像がつくとい

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

11637

差出有効期間
1998年8月31
日まで

切手はいりません

電撃Play Station 5.30

150-00
083

（受取人）
東京都渋谷区渋谷郵便局
私書箱第137号

アカデミー出版
イングリッシュ・アドベンチャー事務局

EA試聴申し込みカード

A.初級コース「家出のドリッピー」希望
B.初中級コース「コインの冒険」希望
C.中級コース「追跡」希望
上のA、B、Cのうち○印をしたコースを希望します。

ご住所（ふりがな） 〒

Tel.（　　）

お名前（ふりがな）

CDかカセットかに○印をして下さい。
〔CD希望・カセット希望〕

英語でビジネスを成功させたい人、受験を突破したい人、成績をドラマチックに向上させたい人、海外へ旅行する人――社会人も学生も英語の必要な人はみんな、イングリッシュ・アドベンチャーにはやく入会して、ペラペラになってしまおう。

きりとり線

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 3月24日～5月4日

前号集計期間からまるまる1カ月間強のデータを集計したのが、今回の結果だ（ポイントが普段より高い）。ということは、つまり…。

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	9	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／220273
2	—	TOBAL 2 スクウェア／4月25日／対戦ACT／195413
3	5	I.Q～インテリジェントキューブ～ SCE／1月31日／PZG／155588
4	2	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／150296
5	1	ブシドーブレード スクウェア／3月14日／対戦ACT／145440
6	—	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ ヒューマン／3月28日／SLG／117362
7	4	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア／3月21日／RPG／104972
8	—	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク バンプレスト／3月2 8日／S・RPG／102614
9	3	SDガンダム　GCENTURY バンダイ／3月20日／SLG／101061
10	—	アランドラ SCE／4月11日／A・RPG／81736
11	14	DX人生ゲーム タカラ／3月20日(BEST)／TBL／79772
12	—	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～ コナミ／3月27日／SLG／63740
13	12	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ／3月20日／A・RPG／62890
14	—	信長の野望　覇王伝 光栄／3月28日／SLG／54716
15	10	クラッシュ・バンディクー SCE／96年12月6日／ACT／53609
16	—	首都高バトルR 元気／4月25日／RCG／53332
17	—	Parlor!PRO 日本テレネット／4月25日／ETC／52427
18	13	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／96年11月15日／PZG／46620
19	6	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／2月28日／STG／47635
20	7	チョロQ 2 タカラ／2月21日／RCG／46568

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／6月20日／S・RPG／27834 '834
2	2	ドラゴンクエストⅦ エニックス／未定／RPG／14851
3	7	悠久幻想曲 メディアワークス／8月28日／SLG／13964
4	4	バイオハザード2 カプコン／12月予定／AVG／13166
5	3	サガ　フロンティア スクウェア／7月11日予定／RPG／12368
6	11	テイルズ　オブ　デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／11969
7	8	ダービースタリオン アスキー／7月17日／SLG／10045
8	18	ウィザーズハーモニー2 アークシステムワークス／来春予定／SLG／9327
9	10	同級生2 バンプレスト／8月予定／AVG／8909
10	14	幻想水滸伝Ⅱ コナミ／未定／RPG／7321
11	—	メルティランサーRe-informed イマジニア／秋予定／SLG／6323
12	12	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK／6月27日／RPG／5881
13	—	卒業　VACATION 毎日コミュニケーションズ／未定／SLG／5316
14	—	地獄先生ぬ～べ～ バンダイ／7月予定／AVG／5003
15	—	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚　～十勇士陰謀編～ SCE／秋予定／RPG／4691
16	—	リアルロボット戦線 バンプレスト／秋予定／SLG／4421
17	16	ラングリッサーⅠ&Ⅱ メサイヤ／7月予定／S・RPG／4105
18	15	タクティクス オウガ アートディンク／夏予定／S・RPG／3790
19	—	メタルエンジェル3 パックインソフト／夏予定／SLG／3474
20	5	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1 コナミ／7月10日／AVG／3158

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／41035
2	2	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／11163
3	5	エターナルメロディ メディアワークス／96年11月22日／SLG／9976
4	3	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／9026
5	6	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／7601
6	4	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／7363
7	8	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／6413
8	15	トゥルー・ラブストーリー アスキー／96年12月13日／SLG／5977
9	9	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／4827
10	7	女神異聞録ペルソナ アトラス／96年9月20日／RPG／4597
11	10	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／4138
12	12	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／3678
13	11	鉄拳2 ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／3448
14	16	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／2988
15	13	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年1月31日／S・RPG／2758
16	19	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル／2月28日／STG／2418
17	20	リッジレーサー・レボリューション ナムコ／95年12月3日／RCG／2198
18	18	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／1978
19	14	ヒロインドリーム マップジャパン／96年10月10日／SLG／1758
20	17	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ／3月21日／A・RPG／1539

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	—	イースシリーズ
2	3	スレイヤーズ	12	16	ダンシングアイ
3	4	魔装機神	13	11	電脳戦機バーチャロン
4	14	ワンダープロジェクトJシリーズ	14	19	天外魔境シリーズ
5	13	新世紀エヴァンゲリオン	15	20	魔神転生
6	10	下級生	16	—	エネミーゼロ
7	15	聖剣伝説シリーズ	17	—	バーチャファイター3
8	5	ストリートファイターⅢ	18	7	機動戦艦ナデシコ
9	18	ファイアーエムブレムシリーズ	19	—	クイズセーラームーン
10	6	サイバーボッツ	20	8	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ

ランキング・チェック!!

今回はまるまる1カ月以上の集計期間があったため、売上ランキングのポイントが普段よりも高くなっている。また、ソフトの発売が集中する傾向にある月末を2つ含むので、さらにその傾向に拍車がかかっている。前号とはあまりにも大きな差があるように感じるだろうが、そのへんを考慮してみてほしい。

さて、1カ月という長い期間を集計してみると、わかることがある。PSの場合は、根強い人気を保つものが良く売れるということだ。

今回の売上第1位に輝いた『パラッパラッパー』を筆頭に、売上ランキングに96年発売のものが3本、ザ・ベストが1本ある。また、スクウェアのタイトルも4本と、このへんがユーザーの根強い人気を得ていることがわかる。

また、以前から何度も書いていることだが、PSユーザーに対しては本当にTV－CMでのアピールが効果的なようだ。『パラッパラッパー』も一度は下降していた売上が、ゴールデンウィーク前から大量に放映されはじめたCMのあおりを受けて、また売上が伸びはじめたようだ。ゲーム性とキャスティング（？）の勝利だろうか。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです

©桂正和©BANPRESTO 1997

PS移植化計画 Ver.2.0

今回の移植化計画は、なんと10月に発売予定の「電影少女」なんですぅ。早い、早すぎる！通常の3倍のスピードです。でも、誰がなんといおうとやる！固く決意しました。チェイング。

『電影少女』をPSにしてください！

「電影少女」は、10月にパソコンのＷｉｎｄｏｗｓ95専用で発売が予定されている恋愛ＳＬＧです。主人公の分身であるプレイヤーは、ＣＤ－ＲＯＭから飛び出してきた〝バーチャルガール・るん〟に助けてもらい、３カ月の間に〝本当の恋人〟を見つけるのが目的。そのために３カ月間、いろいろなギャルとデートしていきましょう。ギャルと相性がよければ、告白ができるようになるハズ。この相性は「会話」で変化し、会話は「キーワード」……例えば、本屋によく行く主人公なら本に関係した言葉、を駆使しておこなっていきます。まるで実際に会話しているようでドキドキすることうけあいです。

▲▶プレイヤーは〝るん〟に助けてもらいながら、〝本当の恋人〟を探しましょう。長いようで短いようで３カ月です。

魅力的な美少女たち

ゲーム中に登場するギャルは、あの人気マンガ家、桂正和氏の描き下ろしです。これだけでファンはウハウハですが、それだけではありません。なんとギャルに声を当ててくれるのは、今をときめく人気声優さんたちなのです。これ以上にないくらいに、その手のマニアに挑戦してます。ま、ゲーム発売前に勝負は見えていますが……こちらの負け(笑)。

飛鳥るん（16歳）

主人公のパソコンから飛び出してきたバーチャルガール。さっぱりした性格で、主人公の恋を応援する。（CV：西村ちなみ）

早川もえみ（16歳）

原作のマンガにも登場した、優しくて素直で読書が好きな美少女。（CV：桑島法子）

仁崎伸子（15歳）

中学3年生で、原作より1歳若い設定。明るく活発で、ボーイッシュな性格。（CV：前田このみ）

滝沢エリィ（19歳）

ニューヨーク育ちのハーフでミュージシャン志望。ワイルドだが根は優しい。（CV：高山みなみ）

篠宮香奈恵（16歳）

世間知らずのお嬢様。思いもよらない行動をとっては執事を困らせている。（CV：豊嶋真千子）

舞阪美久（16歳）

主人公の幼なじみ。ノリが軽くてコギャルのようだが、主人公の良き理解者。（CV：宮村優子）

澄沢冬奈（22歳）

銀行のOLで、堅そうに見える外見とは裏腹に、実はアニメマニア。（CV：橘ひかり）

今緒蘭（20歳）

休日にはボランティア活動をしている看護婦。想い人がおるらしいが……。（CV：根谷美智子）

『電影少女』とはなんなんでしょう？　教えてぷり～ず♡

ゲーム中に登場するギャルの表情は、主人公に対する思いや、そのときの気分で刻々と変化します。その表情は、うれしい表情だけでなんと９パターンもあるという多種多様ぶり。おかげで主人公は、乙女の微妙な感情を見分けなくてはならないワケです(笑)。

この感情豊かなギャルたちが登場する「電影少女」のもとになったのは、もちろん桂正和氏のマンガ〝電影少女〟。マンガだけではなく、ドラマCDやOVAにもなっている大人気作品なので、ご存知の人も多いハズ。ゲームが発売されるまで、とりあえずこれらを見ておいて、さらにゲームを楽しめるようになっておくとよいかもしれません。なんてったって10月発売予定のゲームですから……じゃあそんなに早く移植化計画やらなきゃいいんじゃん……って、その通りなんですけどね。ええ、そりゃもうすみませんてなもんで。

▲ゲーム画面も原作に負けず劣らず美麗です。背景が実写なのは賛否両論出そうですが、ギャルがかわいきゃいいんじゃないでしょうか？　まったくもっていいかげんな担当。

移植の可能性はいかに？

それでは「電影少女」がPSで発売される可能性があるか、バンプレストさんに聞いてみます。

「現在のところ、その手の話は進んでおりません。しかし、すでに「電影少女」を移植してほしいというご要望は、けっこういただいておりますので、いずれPSで発売できたら、と考えております」

う～ん、そうでしたか。そういえば、まだパソコン版だって発売されてないですもんねぇ。そんな状況で他機種へ移植する、なんて話はいくらなんでもできませんよね。すみません。しかし、この時点でこのコメントをされるってことは……PS移植を期待していいということでしょうか？　そうですよね？　バンプレストさんっ！　一刻も早く移植決定をしてくださいね。いつまでも待ってますから。しつこいですよ～、担当は(笑)。

ハガキをください

さぁて、次回の移植化計画は？　フネ(偽)です。ジトジトする梅雨の合間に晴れ間を見ると、とても心がやすらぎますね。出不精になりがちなので、タラちゃんを連れて近くを散歩してみようかな、なんて気持ちになります。さて次回は「移植希望ハガキを1,000以上大募集！」「集まった移植希望ハガキでメーカーに直接交渉」「イラストハガキは、P.160からの〝4色奴隷〟で採用」の３本です。それでは、ジャン・ケン・ポン！　うふふふ。移植化計画は電撃PSの提供でお送りしました。またね～。ドン！

PSから一般情報までの早耳ニュースページ ［Vol.47］

電撃NewsStation

ファイナルファンタジータクティクス

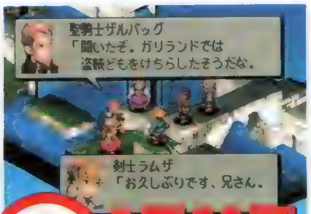
FFTグッズ

超話題作『FFT』のキャラクターカードブックがデジキューブから発売!!

▲「ファイナルファンタジータクティクス　キャラクターカードブックVOL.1」発売日：6月6日／価格：¥1,000（税別）／発売元：デジキューブ／カードブックには収められない、カードのエクストラ・バージョンが、ガイドブック、サントラ、ゲームソフト本体についてくる。サントラ以外はコンビニでも買えるぞ!!

キャラクターカードブック
6月6日発売 VOL.1

スクウェアから6月20日に発売される超大作『ＦＦＴ』。その世界観を、よりわかりやすくしてくれるカードブックが発売されるぞ。6月6日に発売されるVOL.1は、30枚のカード集とミニブックがセットになっているすぐれモノ。カード集は、表カードにキャラクターやジョブ、裏カードに紋章や武器、アイテムなどがのっていて、ミニブックでは登場キャラ、ジョブ、召喚獣、敵キャラ、ゾディアックストーン、国家などが解説されている。まずはVOL.1で、『ＦＦＴ』の世界を十分予習しておこう!!　さらに、7月中旬発売予定のVOL.2では隠しキャラやジョブが登場するのでこちらも見逃せないぞ。



◀発売まで残すところ一カ月をきった『ＦＦＴ』。指折り数えて待ち望もう!!

注目の発売は6月20日に決定!!

▶強烈な魔法攻撃が炸裂!! どれほどの威力があるのか早く確かめてみたい。

丹下　桜

イベント

ゲームに歌に絶好調の丹下さんシングルCD発売イベント開催!

◀「MAKE YOU SMILE／今はまだ遠いLovesong」丹下桜／発売日：6月21日／価格：¥1,020（税込）／発売元：キングレコード

期待作「ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春」（7月10日発売予定）の秋穂みのり役で、待望の"ときめき"デビュー"を果たす丹下桜さんが、これまた待望の2ndシングル「MAKE YOU SMILE」をリリースする。そこで丹下ファンにビッグな朗報！　なんと、このニューシングルの発売日当日となる6月21日（土）に、東京・新宿NSビルの大時計広場にて、タイトルと同名の発売イベントが開催されるのだ!!　開始時間は15:00（予定）。ラジオ、ゲーム、アニメなど、さまざまなジャンルで元気に活躍中の彼女に会える大チャンスだぞ。詳しいお問い合わせは、03-3945-2122（キングレコード）まで。

丹下桜DISCOGRAPHY

- 1stアルバム「Be Myself」／発売中／価格：¥3,059（税込）
- 1stシングル「あなたのやり方でだきしめて」／発売中／価格：¥1,020（税込）
- 3rdシングル「tune my love」／7月24日発売予定／¥1,020（税込）予定
- 4thシングル「（タイトル未定）」／8月21日発売予定／価格未定

FFT関連商品が続々発売

FFTガイドブック
6月13日発売!!

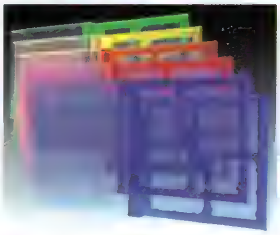
もちろん、ガイドブックも発売されるぞ。『ＦＦＴ』の世界観や歴史、ユニットの解説のほかに、戦闘ガイド、戦術の基礎やシナリオ、マップなどの攻略法も満載。ジョブに関する完全データやモンスター、アイテムのデータも入った充実の入門書。これさえあれば、恐いものなしだね。

FFT オリジナル サウンドトラック
6月21日発売

◎「ファイナルファンタジータクティクス　ガイドブック」価格：¥600（税別）　◎「ファイナルファンタジータクティクス　オリジナル・サウンド・トラック」価格：¥2,718（税別）

新製品　メモリーカードケース

メモリーカードの整理に便利！　CDケース型だからソフトと一緒に並べておけるカラフルケース



プレイステーションユーザーに、心強い味方が登場だ。メモリーカードの数が増えてくると、整理するのが結構たいへん。でも、これさえあればとても簡単にしまっておけるぞ。ひとつのケースにメモリーカードを４個も収納できて、しかもＣＤと同じサイズだからソフトと一緒に並べておける。カラーバリエーションも６色と豊富だから、好きな色を選べるぞ。

←選べるカラーは6色

◀クリアカラーだから開けずとも中身が見えるのもうれしい点。自分なりにＲＰＧはブルー、格闘ゲームはレッドなんて決めるのもいいね。◎発売中／価格：¥300(税別)／発売元：ホリ電機株式会社

新製品　バスマスターズ

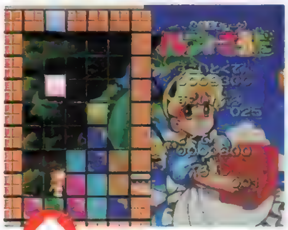
バーチャル体験!?　本格的体感フィッシングゲーム　銀色の「バスマスターズ」絶好調発売中!!

本格的なバス釣りゲームがタカラから発売!!　リアルなバーチャルフィッシングが楽しめるぞ。３種類の湖から、好きな釣りポイントを選択し、スクリーン上の湖を移動しながら風向き、水質をチェック。場所を決めたら18種類ものルアーの中から最適なものを選んで、いよいよスタート。バスがかかると手元にリアルな振動が感じられる、というこだわりぶりだ。糸が切れないように、うまくリールを回してバスと格闘!!　あとは腕しだい。

▶釣りゲーファンならずともそそられる姿かたち。ヒットしたときの感触も一度は味わってみたい。友だちと競い合えるモードもあるからみんなで盛り上がろう。◎発売中／価格：¥4,800（税別）／発売元：タカラ

ホームページ　竹本　泉ホームページ

漫画家竹本泉先生公認のホームページ「ひまわりはうす」が開局!!



コミックファンはもちろん、ゲームファンにも人気の高い、漫画家竹本泉先生の公認ホームページがオープン。先生描き起こしのＣＧが見れるだけじゃなく、オリジナルグッズの通信販売や、フリーマーケットコーナー、情報交換のための伝言板コーナーなどが盛りだくさん!!

ひまわりはうすホームページアドレス
http://www.bekkoame.or.jp/~neuron-net/

↑るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

◀かわいい竹本泉キャラをまだ知らないひとは、このゲームをやってみよう。落ちモノパズルゲームだぞ。

募集　どきどきシャッターチャンス☆

『どきどきシャッターチャンス☆』で使われるジグソーパズルの絵柄を大募集!!

▲ヒロインの神崎唯ちゃん（17歳）。ストーリーモードの会話選択によって、彼女たちの信頼度や表情が変化するぞ。

ＰＳでこの秋発売予定の『どきどきシャッターチャンス☆』。このゲームはプレイヤーがカメラマンとなって美少女たちとジグソーパズルで対戦し、勝てたら彼女たちにモデルになってもらえるというもの。その熱い対戦に使用されるジグソーパズルの絵を、ドカーンと大募集!!　絵には自信があるぞという人、自信はないけどこんな絵のパズルがやってみたいという人、下の応募方法を読んでどんどん送ってちょうだい。

応募方法
イラストはＡ４サイズの用紙に正方形の比率で。住所、氏名、年齢、電話番号の記入を忘れずに。採用者にはソフトと記念品をプレゼント!!
〒101東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
電撃プレイステーション編集部「どきどきシャッターチャンス」係

アーケード　ヴァンパイア　セイヴァー

多くの新要素をひっさげ待望の続編がついに登場!

タイトル発表時から注目され続けてきたカプコンの最新対戦格闘『ヴァンパイア セイヴァー』が、いよいよアーケードに登場！ 分離攻撃や召還攻撃、憑依、浮遊など、各キャラ固有の能力が一定時間発動できる「ダークフォース」をはじめ、多彩な新システムは、どれも魅力十分。名作『～ハンター』を超える作品となることは間違いないだろう。本誌が発売される頃には、稼動を開始しているハズなので、いざ!!

▲使用基板は、おなじみの「ＣＰ－システムⅡ」。同基板の過去の実績から考えると、ＰＳへの移植も期待できそう。はたして？

©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED

プレゼント　新世紀エヴァンゲリオン

新世紀エヴァンゲリオンプラモデルを100名様に!!

劇場版「新世紀エヴァンゲリオン〝シト新生〟」の映画公開を記念して、発売元のバンダイからプラモデルのプレゼントだ。プレゼント賞品は、「ＬＭ－ＨＧエヴァンゲリオン初号機輸送台仕様」。ＴＶ番組内でも登場した専用輸送台兼拘束具がリアルに再現されているぞ。応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、プラモデルにして欲しい物を記入して、右のあて先まで送ればＯ．Ｋ!! しめ切りは、1997年6月30日（月）当日消印有効だ。

あて先は　〒150－88東京都渋谷郵便局 バンダイ「エヴァンゲリオン」プレゼント電撃ＰＳ係　まで!!

攻略本　新テーマパーク／ガンダム0079

"やり込み派"なキミに贈る人気ソフト２本の完全ガイド

▲「新テーマパーク　完全攻略ガイドブック」発売中／価格：￥1,000（税別）

▼「GUNDAM0079 THE WAR FOR EARTH 完全ガイド」発売中／価格：￥1,000（税別）

超親切な解説が評判のＮＴＴ出版の攻略本シリーズより、人気ＰＳソフト２本の攻略本が発売中だ。「新テーマパーク～」は、アトラクション＆ショップの完全リストをはじめ、基礎的なことから高度なテクまで、人気パークを作るために役立つ情報が盛りだくさん。「GUNDAM0079～」は、迫力の名場面集のほか、〝一年戦争〟の徹底解説、コマンド入力のタイミング攻略など充実した内容。必携だ!!

BOOK　エルフを狩るモノたち

Ｈで笑える人気作「エルフ」の完全アニメムックが登場!!

漫画界の若き喜才・矢上裕が贈るギャグ大爆発コミック「エルフを狩るモノたち」のアニメムックが登場。深夜アニメとしては驚異の視聴率2.0%を記録した同作品の魅力をこの１冊に完全凝縮！ 最新刊・第６巻とあわせてぜひお試しを!! ◎電撃コミックス「エルフを狩るモノたち　完全アニメファンブック－大盛辛口編－」発売中／￥850（税別）◎電撃コミックス「エルフを狩るモノたち⑥」発売中／￥550（税別） 発行：メディアワークス、発売：主婦の友社

▲左のほか、昨年放送されたＴＶアニメのビデオ＆ＬＤ（Vol.１～４／発売元：アミューズビデオ）やＣＤ（「～キャラクターズ ソングブック」／発売元：エアーズ）なども発売中だ。

CD　最新CDラインナップ

選りすぐりの最新ＣＤ情報をキミにおとどけ!! ゲームファン、声優ファン必携のＣＤを紹介

今回紹介するＣＤで、特におすすめの一枚は「タイムクライシス」だ。〝Ｑサウンド〟と呼ばれる３Ｄ音響を利用した３編のドラマと、７曲のイメージ曲が、ゲーム中に語り尽くせなかったストーリーを立体的に再現している。このゲームはアーケードでの人気も高く、もうすぐＰＳ版も発売される。注目のタイトルだ!!

◀付属のガンコンを、撃って撃って撃って撃ちまくれ!! ＰＳ版、待望の発売は６月27日だ!!

▶「スーパーロボット対戦ボーカルコレクションROBONA－T－ON－I－」発売中／￥2,427（税別）／発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント

◀「ライアット・スターズ オリジナル・サウンドトラック」6月25日発売／￥2,200（税別）／発売元：ＮＴＴ出版／ゲームオリジナルサウンド全29曲収録

▶「タイムクライシス 3Dサウンドアンサンブル」発売中／￥2,427（税別）／発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント

◀「紅屋25時～メインディッシュはミステリー～③、④」共に発売中／￥2,427（税別）／発売元：エアーズ／話題の極上ミステリーオムニバス!!

映画　タイム・リープ

「タイム・リープ」劇場公開スタート!!

映画「タイム・リープ」（原作／電撃文庫：高畑京一郎）がいよいよ６月７日（土）から劇場公開されるぞ。上映される映画館は下記のとおり。電撃ファンならどんどん劇場へ足をのばそう!!

上映館
●６月７日公開
新宿ジョイシネマ
●近日公開
大阪天六ホクテンザ
名古屋シネマスコーレ

▶主演の佐藤藍子ちゃん。６月７日には新宿ジョイシネマにて舞台挨拶も開かれるぞ（１回目上映終了後と２回目上映前の計２回）。

電撃NewsStation －トピックス－ TOPICS

●新作アミューズメントソフト展示会『ＪＡＣＯＭⅢ』開催!!
来る６月22日に、新作アミューズメントソフト展示会『ＪＡＣＯＭⅢ（JapanAmusement COmputer software Market Ⅲ）』が開催されるぞ。第３回目となる今回もハードウェアを問わず、多数のメーカー（アスキー、セガエンタープライゼス、メディアワークス、他）が出展を予定しているので、盛大なイベントになることが予想される。会場では各メーカーの新作ソフトの展示やグッズの即売会が行われ、限定品の販売も予想されるので、要チェック!!
会場：池袋サンシャインシティー文化会館/時間：10:00～16:00/入場料￥1,000

◀第２回目の即売会場風景。◎お問い合わせ先：03-5387-6781 JACOM実行委員会

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中!! ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーへの質問、ゲーム界に言いたいことなど、なんでもいいからたくさん書いて、253ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選で30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!! グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

先生…電撃PSの
増刊D2について
聞きたいんですけど…
放課後
準備室まで
来なさい…
電撃PlayStationD2 6/6発売 定価¥980税
付録CD-ROMがステキすぎ!
増刊D2がやってきます!
こいつは絶対手に入れなきゃ
泣くに泣けない笑えない
¥980で幸せが貴方の元に
やってきます(たぶん……)
体験版
DATA BASE
MOVIE+α
CDの奴隷
PlayStationD2
イラスト/七瀬葵
体験版・『虹色の青春』『ネクストキング』『アーマード・コア』の
MOVIE+α ムービー&ネットやろうぜ優秀作品集
DataBase・表紙&扉絵&『アランドラ』セーブデータ
CDの奴隷・新超難解クイズ&旧難解クイズ
気になる体験版収録ソフトは
次のページの4本だ!
そして電撃PS49号〈6/13発売〉では…. ついにあの計画が発表!乞うご期待
イラスト/伊藤勇太

QUIZ なないろ DREAMS

虹色町の奇跡

ファーストステップをプレイして「虹色」の風を感じよう

クイズゲームと恋愛ゲームが華麗にドッキング。アーケードで人気の『虹色町の奇跡』がオリジナル要素満載でＰＳに登場。

世界を破滅させる魔王の復活を阻止するため、クイズに答えて、封印のクリスタルのかけらを持つ７人の女の子たちと仲良くならなければならない……と、ちょっと変わったストーリーも魅力。今回の体験版ではゲーム導入部分の〝４月の始めから中旬〞までを収録。もとのアーケード版を知らない人でもバッチリこのゲームの魅力を体験できるぞ。しかも最後までプレイしてくれた人には妖精さんから素敵なプレゼントが❤

▲イベントは盛りだくさん。ＰＳオリジナルもあるのだ。

▲一般問題からマンガ問題まで、クイズのジャンルは幅広い。

CD付増刊号 D2 体験版

Ｄ２で遊べるソフトは強力ラインナップのこの４本。どのソフトも電撃プレイステーション絶対オススメの話題作ばかり。発売前のソフトをプレイして友だちに差をつけ

◀この赤いマシンは強敵。油断していると痛い目を見る。

輸送列車を敵から守り抜け！

フロム・ソフトウェアが放つ大迫力の３ＤメカＡＣＴ『アーマード・コア』。今回のＤ２体験版では、マシンのセッティング（＝アセンブリー）とカラーの変更、そして１つのミッションをプレイできる。セッティングは既存のパーツを自由に組み合わせることが可能。カラーリングは６種類のパターンから選んでもいいし、パーツごとに自分で色をつけてもＯＫ。そして最大の目玉は、やはりミッション「輸送列車護衛」だ。ミッションはこれしかプレイできないけど、おもしろさは保証つき！

▲自分の好みに合わせてセッティングしよう。

ARMORED CORE アーマード・コア

©CAPCOM CO.,LTD. ©1997 From Software,INC.

装甲騎兵ボトムズ外伝

青の騎士ベルゼルガ物語

「ボトムズ」シリーズで中心的なＡＴ、スコープドックとベルゼルガの２体が自分好みにカスタマイズ（改造）できる！　武器や装甲はもちろん、塗装までもが思いのまま!!　ＴＶや小説では登場しなかったオリジナルカラーのＡＴが、キミの手で造り出せるのだ。しかもカスタマイズしたＡＴは、自分で操ることができて、友だちとバトリングすることも可能。体験版に入っているバトリングフィールドは２種類だけど、遊びごたえはバツグン。発売前にＡＴの操作をマスターして、バトリングの覇者となろう！

◀▲カスタマイズしたＡＴ同士の対戦は、画面を縦割りした形でおこなわれる。友だちとＡＴを造りあってバトリングを楽しもう。

自分専用のＡＴをカスタマイズして対戦しよう!!

収録の４本!!

よう！　このほかにも『ときめきメモリアル・虹色の青春』のオープニングムービーを筆頭に、ファン必見の超豪華ムービーを３本収録！　キミは買わずに死ねるか!?

悪の組織"桔梗屋"とのファーストバトル

帝都の平和を守る特捜６課と由緒正しき（？）悪の組織・桔梗屋との戦いを描いたギャグ満載のＳＬＧ『エンジェル・ブレード』。体験版では、第一話「飛び出せ青春！　新入隊員初仕事」をプレイすることができる。１話だけだけど、ゲームのノリは十分に楽しめるから安心してね。また、レクチャー機能もついているからＳＬＧ初心者の人にもオススメ。

▼タイトルのわりには新入隊員はまったく活躍しません（笑）。

▲難易度は低めなので、お手軽に楽しむことができる。

Angel Blade

エンジェル・ブレード

©サンライズ　©TAKARA CO.,LTD.1997　© 1997 On DiMand／NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugeeya / ZERO SYSTEM

次号予告

電撃PlayStation(プレイステーション) Vol.49は 6月13日(金)発売!!

いよいよ発売目前に迫った『Fタク』を巻頭大特集でいくのだ!!

さぁいよいよ『Fタク』がやってくるぞ！……と、その前に、6月6日には、CD付録付き増刊号第2弾「D2」が発売されるのだ。今回も、泣きたくなるほどナイス!!

表紙イラスト●エーベルージュ
©長谷川勝己／あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル
アートディレクション●ヴァバモリオカロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邉由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保、倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、高橋智也、森澤信彦、大山卓也、宮下雅史【進行】古田土友紀【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃（超音速）、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳（iS)、田中弘二、岩崎幸一【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス･アマゾン、柴田事務所、佐々木範明（夏noデザイン室)、三上良枝、牟田将次郎【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA
※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.47

1997年6月13日発行　第3巻第11号通巻43号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
　〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
　電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
　電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

広告索引

アカデミー出版……242･243
アジェンダ……112･113･224
アスキー……6･7･256･257
アンティノスレコード……220
ウエップシステム……8
ガスト……104･105
ギャップス……198
光栄……148･149･150
ザウルス……222
シャングリ･ラ……108･109
翔泳社……252
ズーム……4･5
スクウェア……64･65･66･67
ソニー……247
ソニー･コンピュータエンタテインメント……表2･3･142･143･162
大映……196
タカラ……片観音
トミー……151
ディー・クルーズ……197
テイジイエル……144
デジキューブ……70･71･145
DMJ……98
ナムコ……116
日本コンピュータシステム……147
パイオニアLDC……72
バンダイ……68･69
バンタン電脳情報学院……146
ファミリーソフト……258･表3
フィルインカフェ……200
ブロッコリー……110･111
フロム･ソフトウェア……表4
ホビー・データ……99
マイクロネット……199
メディアワークス……221
ライトスタッフ……100･101
リバーヒルソフト……106･107
レイ・アップ……223
やのまん……102･103

絶賛発売中
電撃 Play Question EX I
名作ソフト大攻略
でんげきぷれいくえすちょんいーえっくす1
PS発売当時から96年上半期までの総計141タイトルを、完全攻略！　あきらめていたあの名作、この傑作に、もう1度、挑戦!!
■定価　￥950+税

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	30日	信長秘録～下天の夢～	アテナ	¥5800／AVG	
2	30日	ダークハンター　～下 妖魔の森～	光栄	¥6800／ETC	
3	30日	日本プロゴルフ協会監修　ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定／SPG	
4	30日	グリッツ　(ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800／ACT	
5	30日	秦始皇帝	シャングリ・ラ	¥6600／SLG	
6	30日	NHL Power Rink'97	SCEI	¥5800／SPG	
7	30日	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	237
8	30日	エーベルージュ	タカラ	¥6800／SLG	114+155
9	30日	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	ナグザット	¥5800／TBL	
10	30日	エースコンバット 2	ナムコ	¥5800／STG	118+155
11	30日	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	¥5800／RPG	157+232
12	30日	DEKA 4駆　~TOUGH THE TRUCK~	ヒューマン	¥5800予定／RCG	239

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
13	6日	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	コナミ	¥未定／SPG	
14	6日	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	スターフィッシュデータ	¥5800／AVG	
15	6日	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	¥5800／RPG	
16	12日	ポイッターズポイント	コナミ	¥4800／ACT	
17	13日	アライドジェネラル	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	
18	13日	メタルエンジェル 3	パック・イン・ソフト	¥6500予定／SLG	
19	13日	ファイロ&クロード	BMGジャパン	¥4800／STG	
20	19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	¥未定／PZG	
21	20日	デジカルリーグ	アクエス	¥5800／SPG	233
22	20日	FIFAサッカー97	EAV	¥5800／SPG	
23	20日	SOLD　OUT	シンコー・ミュージック	¥5800／SLG	238
24	20日	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	¥6800／S・RPG	74
25	20日	BABY　UNIVERSE	SCE	¥4800／ETC	
26	20日	パズルアリーナ闘神伝	タカラ	¥4800予定／PZG	
27	20日	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	62
28	20日	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	
29	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]／ETC	
30	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	239
31	27日	QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡	カプコン	¥5800／ETC	
32	27日	プロレス戦国伝	ケイエスエス	¥5800／SPG	
33	27日	ZERO　DIVIDE 2	ズーム	¥5800／対戦ACT	50
34	27日	スーパーブラックバス　X	スターフィッシュデータ	¥5800／SLG	
35	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]／RPG	
36	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]／RCG	
37	27日	タイムクライシス+ガンコン	ナムコ	¥7800／STG	54
38	27日	ネクストキング　恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定／SLG	
39	27日	ネクストキング　恋の千年王国限定版	バンダイ	¥7800／SLG	
40	27日	テトリス－X	BPS	¥2800／PZG	
41	27日	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン	¥5800予定／SPG	
42	27日	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	
43	27日	Proof　Club　プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	
44	上旬	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／RCG	
45	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	¥5800／対戦ACT	
46	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	¥未定／RPG	
47	6月	TOTAL NBA'9 7	SCEI	¥4800／SPG	
48	6月	西暦1999　～ファラオの復活～	BMGジャパン	¥5800／ACT	
49	6月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
50	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
51	春	NFL　GAME DAY	SCEI	¥未定／SPG	
52	春	CROC!(仮)	メディアクエスト	¥未定／ACT	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
53	3日	エンジェルブレード	オンデマンド	¥5800／SLG	228
54	3日	BODY　HAZARD	ヒューマン	¥5800予定／ACT	237
55	3日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	¥5800／ACT	
56	4日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	¥5800／対戦ACT	241
57	10日	火竜娘(かりゅうじょう)－高怒環－柳判官－	ガスト	¥6800予定／AVG	
58	10日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.1 虹色の青春	コナミ	¥未定／AVG	
59	10日	クエスト　フォー　フェイム	SCE	¥6800／ETC	
60	10日	ARMORED　CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	
61	11日	サガ フロンティア	スクウェア	¥6800／RPG	86
62	17日	ダービースタリオン	アスキー	¥6800／SLG	225
63	17日	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定／対戦ACT	235
64	17日	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	SCE	¥5800予定／STG	235
65	17日	クロックタワー　The First Fear	ヒューマン	¥3800予定／AVG	
66	18日	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
67	18日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800／A・RPG	
68	18日	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	
69	18日	ストリートファイターEX plus α	カプコン／アリカ	¥未定／対戦ACT	58
70	18日	西陣パチンコ天国vol. 2	ケイエスエス	¥5800／ETC	
71	18日	ボンビンアイランド	ケムコ	¥4800／ACT	239
72	18日	トリパズ　△	サントス	¥4800／PZG	
73	18日	マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	東芝EMI	¥5700予定／S・RPG	
74	24日	Carnage　Heart　EZ	アートディンク	¥5700／SLG	
75	24日	倉庫番ベーシック	伊藤忠商事	¥3800／PZG	
76	24日	激突!四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／RCG	
77	24日	OUT LIVE Be Eliminate Yesterday	サンソフト	¥5800／RPG	229
78	24日	モンスターファーム	テクモ	¥5800予定／SLG	
79	25日	ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ～アルプス編～	NETYOU(ネッチュウ)	¥6800／SLG	
80	31日	スペースインベーダー	タイトー	¥2800／STG	
81	31日	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG	234
82	上旬	パンツァーバンディット	バンプレスト	¥5800予定／ACT	
83	上旬	EOS　Edge of Skyhigh	マイクロネット	¥5800／STG	
84	中旬	みんなのGOLF	SCE	¥4800／SPG	60
85	中旬	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定／SLG	24
86	下旬	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800／ACT	
87	下旬	神聖伝メガシード　復活編	バンプレスト	¥5800予定／S・RPG	20
88	下旬	聖刻1092　操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
89	下旬	聖刻1092　操兵伝　(限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	
90	7月	ボイスファンタジア　失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	
91	7月	ROBO・PIT 2	アルトロン	¥5800予定／対戦ACT	238
92	7月	エルフを狩るモノたち～花札編～	アルトロン	¥未定／TBL	231
93	7月	プリルラ	エクシングエンタテイメント	¥4800／ACT	239
94	7月	オーバードライビン 2	EAV	¥5800／RCG	241
95	7月	NHL97	EAV	¥5800／SPG	
96	7月	HARD　BLOW	EAV	¥5800／SPG	
97	7月	Base Ball Navigator	科研	¥5800／SLG	
98	7月	NASCAR　RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800／RCG	
99	7月	DX人生ゲームⅡ	タカラ	¥5800	230
100	7月	Cat　The　Ripper　13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定／AVG	
101	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定／SLG	
102	7月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定／SLG	
103	7月	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥5800／RPG	240
104	7月	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定／SLG	
105	7月	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800／ACT	202
106	7月	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定／AVG	
107	7月	怪物(モンスター)パラ!ダイス	メイクソフトウェア	¥未定／TBL	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
108	1日	パチスロ完全攻略 ～ユニバーサル公式ガイドVOL.2～	[illegible]	[illegible]／ETC	
109	1日	X－COM　未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
110	7日	南方珀堂登場	アトラス	¥5800／AVG	
111	7日	アルカノイド－リターンズ－	タイトー	¥4800／ACT	
112	7日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語	フォグ	¥5800／ETC	
113	20日	悠久幻想曲	メディアワークス	¥5800／SLG	206
114	28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800／SPG	
115	29日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800／対戦ACT	
116	29日	ザ・マスターズ　ファイター	シネマサプライ	¥5800／対戦ACT	
117	29日	マッド・ジョージの魔界(仮)	マチルダ	¥5800／STG	
118	上旬	メックウォリア 2	バンダイビジュアル	¥5800／SLG	
119	下旬	天仙娘々～劇場版～	未定	¥未定／???	
120	下旬	ワンダー3	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
121	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	96
122	8月	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥未定／STG	34
123	8月	B線上のアリス　Alice on borderlines	講談社	¥6800予定／AVG	
124	8月	ラスト　レポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
125	8月	百鬼館(仮)	ジョルダン	¥5800／???	
126	8月	ファーランドストーリー～四つの封印～	TGL	¥6800／S・RPG	
127	8月	ガンバレット	ナムコ	¥未定／STG	56
128	8月	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	¥5800／ACT	
129	8月	BATTLE　FORMATION	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
130	8月	同級生 2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	28
131	8月	同級生 2　EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
132	夏	Guilty　Gear	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
133	夏	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	239
134	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	¥未定／STG	
135	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
136	夏	サウンドノベルツクール 2	アスキー	¥5800予定／ETC	240
137	夏	音楽ツクール　かなでーる 2	アスキー	¥5800予定／ETC	
138	夏	トゥルー・ラブストーリー 2	アスキー	¥未定／SLG	
139	夏	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	
140	夏	ヴァーチャルバスフィッシング	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
141	夏	Ash　to　Ash	イースリースタッフ	¥未定／SLG	
142	夏	G.O.Dpure	イマジニア	¥5800／RPG	
143	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	¥未定／AVG	
144	夏	メタルスラッグ	SNK	¥未定／ACT	
145	夏	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
146	夏	ロックマンX 4	カプコン	¥未定／ACT	241
147	夏	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	¥未定／RPG	
148	夏	はじめの一歩　CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
149	夏	フォトジェニック	サンソフト	¥未定／SLG	
150	夏	RIVEN　The　Sequel　to　MYST	サンソフト	¥未定／AVG	
151	夏	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日	¥未定／AVG	
152	夏	ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴー WGP　ハイパーヒート	ジャレコ	¥未定／SLG	
153	夏	あやかし忍伝　くの一番	翔泳社	¥未定／SLG	231
154	夏	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥未定／ACT	
155	夏	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	¥未定／SLG	40
156	夏	アークザラッドモンスターゲーム	SCE	¥未定／ETC	233
157	夏	ラグナキュール	SME	¥未定／RPG	32
158	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
159	夏	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
160	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
161	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
162	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
163	夏	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
164	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800／ACT	
165	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語　Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800／ACT	
166	夏	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
167	夏	J's　RACIN'	デジタルフロンティア	¥未定／	
168	夏	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800／SPG	
169	夏	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ	¥未定／ETC	210
170	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	¥未定／対戦ACT	
171	夏	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	バンダイ	¥未定／SLG	
172	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	¥未定／RCG	
173	夏	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	¥未定／AVG	
174	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
175	夏	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
176	夏	英雄志願　GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
177	夏	個人教授	毎日コミュニケーションズ	¥未定／SLG	
178	夏	卒業　VACATION	毎日コミュニケーションズ	¥未定／SLG	
179	夏	ラングリッサーⅠ&Ⅱ	メサイヤ	¥6800／S・RPG	94
180	夏	ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙　人体～	メディアクエスト	¥5800／ETC	
181	夏	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	¥未定／RPG	
182	夏	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	¥未定／AVG	

ジャンルの表記

ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●[illegible]
[illegible]

●9月発売のソフト

183	9月	風のノータム	アートディンク	¥5700予定／SLG	
184	9月	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥6300／AVG	239
185	9月	イメージファイト&X マルチプライ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
186	9月	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	¥未定／SLG	
187	9月	サイドポケット 3	データイースト	¥5800予定／TBL	

●10月発売のソフト

188	10月	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	16
189	10月	おちしゅーカルコロ!(仮)	クレフ	¥未定／???	

●11月発売のソフト

190	11月	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	

●秋予定のソフト

191	秋	MOON	アスキー	¥未定／RPG	226
192	秋	パワードール 2	アスキー	¥未定／SLG	10
193	秋	パラダイスロスト	アスキー	¥未定／RPG	
194	秋	森の王国(仮)	アスミック	¥未定／S・RPG	
195	秋	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～(仮)	アスミック	¥未定／SLG	
196	秋	サイドワインダー 2	アスミック	¥未定／STG	
197	秋	アフレイド・ギア	アスミック	¥未定／SLG	
198	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	¥未定／AVG	
199	秋	L.S.D(仮)	アスミック	¥未定／???	
200	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
201	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
202	秋	メビウスリング3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
203	秋	イイナ	イマジニア	¥未定／SLG	
204	秋	メルティランサーRe-inforce	イマジニア	¥未定／SLG	
205	秋	FIGHTING ILLUSION ～K-1 REVENGE～(仮)	エクシングエンタテイメント	¥5800／SPG	
206	秋	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
207	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
208	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
209	秋	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	¥未定／AVG	
210	秋	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定／STG	
211	秋	フロントミッション セカンド	スクウェア	¥未定／S・RPG	30
212	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	¥未定／RPG	
213	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥／RPG	
214	秋	どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて～	日本一ソフトウェア	¥未定／PZG	
215	秋	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定／AVG	
216	秋	R?MJ(エムジェイ)	バンダイ	¥未定／AVG	
217	秋	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
218	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥未定／TBL	
219	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
220	秋	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	¥未定／STG	

●12月発売のソフト

221	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800／AVG	
222	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	¥未定／SPG	

●97年予定のソフト

223	97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
224	97年	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
225	97年	RPGツクール 3	アスキー	¥5800予定／ETC	
226	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
227	97年	Jリーグ エキサイトステージV 1	エポック社	¥未定／SPG	
228	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
229	97年	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥未定／STG	
230	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
231	97年	メタルギアソリッド	コナミ	¥未定／ACT	
232	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	¥未定／RPG	
233	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
234	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
235	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
236	97年	パラサイト・イブ	スクウェア	¥未定／RPG	48
237	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	¥未定／RPG	
238	97年	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	¥未定／対戦ACT	
239	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	¥未定／RPG	92
240	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
241	97年	BALL BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
242	97年	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
243	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
244	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ビング	¥未定／SLG	
245	97年	こみゅにていぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	

●冬予定のソフト

246	冬	火星物語	アスキー	¥未定／RPG	
247	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	¥未定／TBL	
248	冬	バイオハザード 2	カプコン	¥未定／AVG	
249	冬	アドヴァンストV.G.II(仮)	TGL	¥未定／対戦ACT	

●来春予定のソフト

250	来春	ヒロインドリーム 2	マップジャパン	¥未定／SLG	

●発売予定のソフト

251	未定	ウィザーズハーモニー 2	アークシステムワークス	¥未定／SLG	236
252	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
253	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
254	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	¥未定／SPG	
255	未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	¥未定／SPG	
256	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	¥未定／SPG	
257	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
258	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
259	未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	¥未定／SLG	
260	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	¥未定／対戦ACT	
261	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	¥未定／対戦ACT	
262	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	¥未定／RPG	
263	未定	DEBUT 2 1	NECインターチャネル	¥未定／SLG	30
264	未定	ストリートファイターコレクション(仮)	カプコン	¥未定／対戦ACT	
265	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥未定／AVG	
266	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	¥未定／ACT	
267	未定	X 2	カプコン	¥未定／STG	
268	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
269	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	¥未定／RPG	
270	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
271	未定	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	¥未定／SLG	
272	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
273	未定	Kai チューニング・スピリッツ(仮)	元気	¥未定／RCG	
274	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	¥未定／AVG	
275	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	¥5800予定／ETC	
276	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
277	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
278	未定	バロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
279	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
280	未定	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800予定／SPG	
281	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
282	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター 2～	コナミ	¥未定／RCG	241
283	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	¥未定／AVG	
284	未定	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	¥未定／STG	
285	未定	みつめてナイト	コナミ	¥未定／SLG	
286	未定	ときめきメモリアル 2 (仮)	コナミ	¥未定／SLG	214
287	未定	幻想水滸伝II	コナミ	¥未定／RPG	
288	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	¥未定／RCG	
289	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	¥未定／SLG	
290	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	¥未定／STG	
291	未定	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
292	未定	実戦パチスロ必勝法! 5	サミー	¥未定／ETC	
293	未定	1 0 1 0 1 (仮)	サンテックジャパン	¥5800予定／ACT	
294	未定	チージイー	ジャレコ	¥未定／ACT	
295	未定	THE MATCH GOLF	ZOOM-X	¥5800／SPG	
296	未定	ザウバー	スクウェア	¥未定／STG	
297	未定	ハイパーツアー	スリーディ	¥未定／ACT	
298	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	¥未定／ETC	
299	未定	オメガブースト	SCE	¥未定／STG	
300	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	¥未定／TBL	
301	未定	クライム・クラッカーズ 2	SCE	¥未定／RPG	
302	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	¥未定／PZG	
303	未定	ダムダム・ストンプランド	SME	¥未定／ACT	
304	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800／ACT	
305	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800／RCG	
306	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800／ACT	
307	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
308	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
309	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800／ETC	
310	未定	ジュンクラシック(仮)	T&Eソフト	¥未定／SPG	
311	未定	Blaze&Blade ～Eternal Quest～	T&Eソフト	¥未定／A・RPG	
312	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	¥未定／ACT	
313	未定	もってけたまご WITH かものはし	ナグザット	¥未定／対戦ACT	
314	未定	鉄拳 3	ナムコ	¥未定／対戦ACT	
315	未定	My Dream ～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	¥未定／SLG	
316	未定	Jump KID(仮)	NEW	¥未定／ACT	
317	未定	NO L 2 (仮)	パイオニアLDC	¥未定／ETC	
318	未定	バウンティソード・セカンド	パイオニアLDC	¥未定／RPG	
319	未定	タイブレーク	バディ	¥未定／SPG	
320	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
321	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
322	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
323	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	¥未定／A・RPG	
324	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	¥未定／RPG	
325	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	¥未定／ACT	
326	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	¥未定／RPG	
327	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	¥未定／???	
328	未定	プリズムコート	FPS	¥未定／SLG	
329	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
330	未定	NOON	マイクロキャビン	¥未定／PZG	
331	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	¥未定／ETC	
332	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥未定／SLG	
333	未定	TOKYO／2 0 2 0	レインボー・ジャパン	¥未定／AVG	

…「ステークスウイナー2」の誤りです。ここに訂正させていただきます。

ASCII SOFT

MOON

Remix RPG adventure

プレイステーション対応
リミックスRPGアドベンチャー

ムーン

今秋発売予定
価格未定

FAKE ↔ REAL

PlayStation

インターネットでMOONの最新情報が見られます。http://www.ascii.co.jp/et/

©1997 LOVEDELIC ©1997 ASCII Corp. マークおよびPlaystationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MOON
邪魔者は、勇者です。
catch!
おかえりタオ
ゲームなんかやめて
早く寝なさい
お一部
はズれー！
勇者の紋章じゃ
真夜中、TVゲームに興じる少年。
ソフトは、いま流行の
『FAKE MOON』、
いわゆるRPGと呼ばれるゲームだ。
「勇者よ、ドラゴンを倒し、月の光を取り戻せ！」
「もう遅いわよ。早く寝なさい」母の声で、
素直にベッドに潜り込む少年。
しかし、消したはずのモニターがついていることに気付いて、
もう一度コントローラを握ると、
少年の体はやわらかな光とともに、
画面の中に吸い込まれていく。
たどり着いた世界は『FAKE MOON』の中。
さっきまで、自分が演じていたはずの勇者が
ドラゴン退治に旅立っていくのが見える。
少年は、自分の遊んでいたゲームの中で
新たな冒険をはじめる。
かつて自分自身で演じていた勇者の後を追い、
倒したはずのドラゴンを助けるために。
FAKE⇔REAL
LOVE-de-LIC
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

PlayStation

おもしろさ3連発!

6月27日(金)発売

SLPS 00831
標準価格￥5,800(税抜)
イラスト:羽原よしかづ

豪華声優勢揃い

♥織田夏澄(日高のり子)
♥真田春奈(柳原みわ)
♥武田雪恵(伊藤未央)
♥大友千秋(美木まさき)
♥斉藤綾　(森本晶)
♥松平葉子(茂呂田かおる)
♥伊達桜　(茶山莉子)
♥前田麗香(北条静香)
♥毛利麻美(そのざきみえ)
♥島津絵里(永瀬いくみ)

★登場キャラクターは総勢２１人。幼なじみやお節介や、お姉さんに妹、年下、ライバル、女教師などなど様々なキャラクター達が繰り広げる学園LOVE!ストーリー!!★高校生活２年間でバレンタインにキミはいくつチョコをもらえるか？本当の恋人に出逢えるのか?、キミの未来を…シミュレート!!!

あすか120%エクセレント
BURNING Fest. EXCELLENT

絶賛発売中!!

SLPS 00849
標準価格￥5,800(税抜)
イラスト:石田敦子(スタジオ G−1)

豪華声優勢揃い

●本田飛鳥	茶山莉子
●新堂環	勝生真沙子
●北条虎美	伊藤未央
●山崎竜子	森本晶
●大久保久美	長沢美樹
●鈴木めぐみ	北条静香
●豊田可莉奈	荒木香恵
●小和田奈々	高橋美紀
●御手洗清子	日高のり子
●キャシィ・ワイルド	高乃麗
●川崎忍	西沢広香
●扇ヶ谷鉄子	島津冴子
●古館伊知子	水谷優子
●新堂源一郎学院長	加藤精三
●山科文磨教頭	滝浪倫邦

★シナリオ、バランス、すべてにおいて120%プラス!★ストーリーの進め方によってキャラクターが、パワーアップ!!★最終奥義を修得するもしないもプレイヤーしだい!!!★魅力的なキャラクター１０人に、前作の隠れキャラ「忍シナリオ」を加え、合計１１人のアドベンチャーモードでパラメーターをアップ!!!!

☆格闘ゲームのシステムを取り入れた迫力の横スクロール型ロボットアクションゲーム！

7月4日(金)発売

SLPS 00734
標準価格￥5,800(税抜)
イラスト・ロボットデザイン：峰岸達実

PlayStation™

ファミリーソフトPSゲーム

登場ロボット

- ■ハウンドドッグ(ASG-94A)
- ■ライジンドッグ(ASG-99X)
- ■シルフィード(ASG-006F/A)
- ■ゴング(ASG-03N)
- ■ブリツナーβ(EX-SG-09B)
- ■カムイ(JX-SG-02)

★メインのストーリーモードの他、対ユーザー／対CPUが可能なVSモード等、様々なモードを用意!!
★対戦格闘ゲームにも引けを取らない、ゲーム性リアルロボットアクションゲームの最終形態!!!

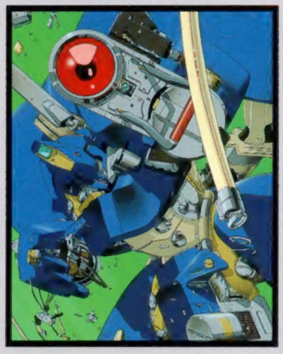
対戦格闘アクションゲーム

MAD STALKER FULLMETALFORCE

マッドストーカー

初回予約の方全員にポスターを店頭にてプレゼント！

★ファミリーソフトプレイステーションゲーム「初恋ばれんたいん」「マッドストーカー」を発売前に店頭にてご予約いただいた方全員にポスタープレゼント!!!今がチャンス!!!! お店に行ってみよう!!!!!



★ファミリーソフト、ホームページ開設!アドレスは下記に、是非ご利用下さい!!
「http://www.familysoft.co.jp/」

©1997 Family Soft・Fill in Café ※画面写真はすべて開発中のものです。
●お問い合わせ先：㈱ファミリーソフト 〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25 シャローム大泉301号ユーザー対応 TEL03(3924)5435
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータテインメントの商標です。

Family Soft

電撃PlayStation Vol.47

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年6月13日発行(隔週金曜日発行)第3巻第11号通巻43号 発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人

発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集

発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業

定価490円 本体467円

T1124572060497

©Media Works 1997 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-6/13